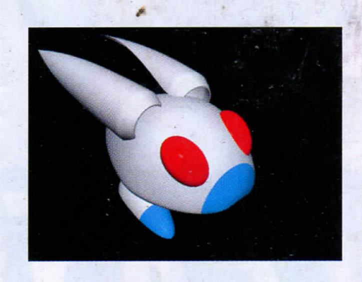
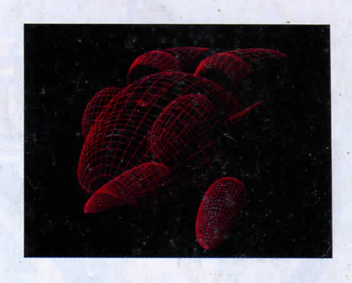


第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年8月18日
第5號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
各隊人物戰力分析
遊戲總目錄
KOF'95+PLAY STATION
暑期總力特集
想換機呀？
新機種往績走勢分析
PS《龍珠Z》隱藏人物、
隱藏招式大展
超任
《TALES OF PHANTASIA》
《MYSTIC ARK》
《惡魔城XX》
PLAYSTATION
《PHILSOMA》
《ARC THE LAD》
《實況J.LEAGUE WINNING ELEVEN》
《ACE COMBAT》
SATURN
《RIGLORD SAGA》
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元
絕對究極！
公開《少年街霸》二對一秘技！


東京 DUNGEON
The Art of Game
© 1995 角川書店／
ROE R ADAM. III .KTJ
／CYBELLE
插圖：梅津泰臣
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE



重賞之下 必有勇夫



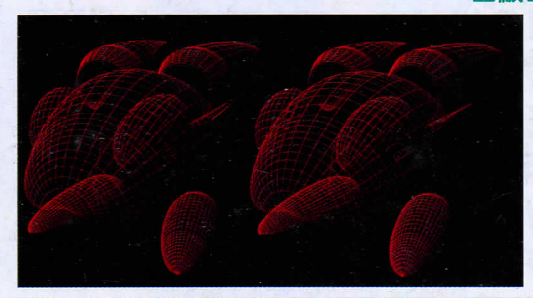
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

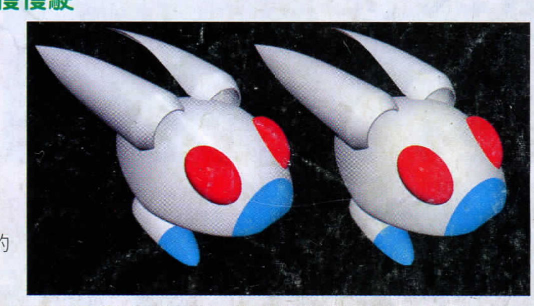
GAME料分級制

一級猛料.................................. $100
二級勁料.................................. $ 50
三級好料.................................. $ 30
四級碎料................ 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

8月18日第五號
No.5 1995



目錄

強力特集

新Game速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

預你唔睇（編者話）

◆多謝慰問！

自從那本專接觸某方向嘅雜誌第十期出版之後，各方好友立即致電慰問，問我駛唔駛食定驚風散。在此先向大家說聲多謝。

講真，未睇嗰本雜誌之前我係有啲驚，因為曾聽聞嗰個欄咁耐以來都係由一位GAME壇老行尊寫嘅。但係當我睇過嗰篇文章之後我仲驚，皆因嗰位作者話想SHOW QUALI嘅同時，竟然喺同一篇文裏面話工画堂個《特勤機甲隊2》係HIGH GAME（佢話即係有色情成分嘅GAME），嚇到我搉大個口連書都跌埋，我真係想寫封信去問吓工画堂係唔係轉咗做中文版後會出隻UPGRADE碟變HIGH GAME，抑或佢有全球獨家率先嘅UPGRADE碟供應？係嘅話阿J.J.話佢一定會幫襯……所以，我話嗰個欄一定已經「真正」易手，唔再係嗰位GAME壇老行尊寫嘅。

記得當初問王氏香港有幾多隻《VR FIGHTER CG金碟》嘅時候，一時多嘴問埋到底係邊個有，答案係王氏KEEP兩隻、我哋有一隻、GAME壇老行尊有一隻當然應該啦！唔知嗰個作者嗰隻又喺邊度搵番嚟呢？我諗GAME壇老行尊唔會喺心口裝個自爆裝置啩？所以又一次肯定嗰個欄唔係GAME壇老行尊嘅（唔通係我哋編輯部有內奸喺外面搵秘撈？）。

無論如何，我哋決定以後唔再喺「編者話」裏面為啲無聊事同人筆戰，因為讀者睇完會好無癮，又俾人有機會喺本來已經唔多嘅粉紙版位入面「講嘢」，有空位留番俾其他編輯玩嘢好過。收線。

◆我哋有 BBS 㗎！

自從我哋係目錄欄刊出我哋個 MODEM 電話後，個 MODEM 就好唔得閒，有啲人以為我哋有 MODEM 電話就即係有 BBS，有 GAME 俾佢哋 DOWNLOAD 嚟玩，其實我哋個 MODEM 只係愛嚟發字、收稿、收讀者信，冇嘢 DOWNLOAD 㗎！不過，如果各方好友有乜嘢好嘢想益吓我哋哩班饑渴少年嘅話，UPLOAD 上嚟就冇問題（病毒免問）。

次回預告

我哋要公布「《遊戲誌》讀者意見調查」嘅結果啦！

編者話回歸無責任年代（如無意外）

《遊戲誌》新編輯上任

遊戲索引（本索引以筆畫排序）

圖例

機種

- 3DO
- NEO · GEO
- 街機
- PC ENGINE
- 任天堂
- PC 個人電腦
- PC-FX
- PLAY STATION
- GAME BOY
- 超級任天堂
- GAME GEAR
- SATURN
- 世嘉 CD
- VIRTUAL BOY
- 世嘉五代

遊戲性質

- 動作遊戲 ACT
- 戰略／模擬遊戲 SLG
- 智力遊戲 PUZ
- 對戰格鬥遊戲 FTG
- 體育遊戲 SPT
- 桌上遊戲 TAB
- 角色扮演遊戲 RPG
- 足球遊戲 SOC
- 電影 MOV
- 動作角色扮演遊戲 ARPG
- 賽車遊戲 RAC
- 電子圖書 EL.E. BOOK
- 戰略角色扮演遊戲 SRPG
- 射擊遊戲 STG
- 其他遊戲 ETC
- 歷險遊戲 AVG

其他

- 雙打 2P.
- 多人參與 MULTI PLAY
- 需記憶卡／有記憶進度功能 MEM. CARD
- 通訊對戰
- 不適合十八歲以下人士 III

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、CHROME、次世代、ICEMAN、威記、唐手野郎、競技野郎◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICSBOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, 206 PRINCE EDWARD ROAD WEST, MONGKOK, KOWLOON, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溡水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- ●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- ●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- ●有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



驚異的BUILD UP無限大
龍珠Z Ultimate Battle 22

文：唐手野郎

製造商：BANDAI　容量：CD-ROM
價格：5800日圓



與超武鬥傳相同的操作

不知是懶惰或是有意承接同一系列，「22」的操作基本上與超任一模一樣，對於曾攻略過超任版本的玩家可說不難上手，以下便是「22」的操作方法。

攻擊

通常攻擊





基本上□是拳、×是踢、○是光彈，是最單純的攻擊方法。

貯氣

按著□、×及○鈕任何一個也能貯氣，而氣是使出光彈技的基本消費。



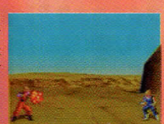
←or→＋□



接近時輸入指令便會有組合技。

□＋×

本來用以打散光彈技，但接近戰時使用同樣奏效。



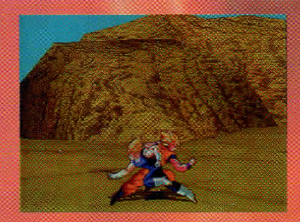
指令技



輸入指定的指令使出破壞力強勁的必殺技。

移動

衝刺



按L1或R1分別是向前衝刺及向後衝刺。

跳

循例一說，方向桿推向上。

舞空術



按△鈕人物便會使出舞空術飛上天上，再按便降回地面。

後跳

方向桿←→便會後跳。

防御

氣牆



輸入指令使出氣牆可擋去所有光彈技，但會消耗大量的氣。

擋格



被攻擊時方向桿←便會擋，分站立的上段及蹲下的下段，但會損失少量體力。

□＋×

當受到光彈攻擊時，同時按□＋×便會將光彈打散，而且不扣除體力。

後跳

當光彈到達面前時輸入指令，人物便能避過攻擊。但要注意的是如時間不配合便會將攻擊照單全收。

後衝刺



與後跳同樣的原理，但時間更難配合。



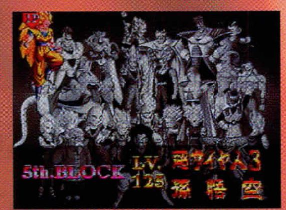
什麼是BUILD UP？

遊戲中除有對戰模式外，亦分別有「BUILD UP」及「BUILD UP BATTLE」兩個模式。在進入BUILD UP模式後，玩者便可選擇其中一名人物培訓，在進入BUILD UP模式後，玩者便可選擇其中一名人物培訓，在打到等級比自己高的對手後便會升級，而基本上在打倒二十二名人物後便算作一個等級的完成，之後敵人便會升級，玩者亦將面對第二等級的挑戰，至於最高等級為一百二十五，不過這並不表示該名戰士已達極限。



超越界限？！

在BUILD UP過程中，如玩者只集中使用其一技倆，在升級後該技倆便會明顯強化，相對少用的便停滯不前，故即使到達最高等級的戰士也未必是最強的。另一方面，即使已到最高等級，只要玩者繼續戰鬥亦會令人物繼續強化的。



編輯部最強戰士
LV125超撒雅人3孫悟空

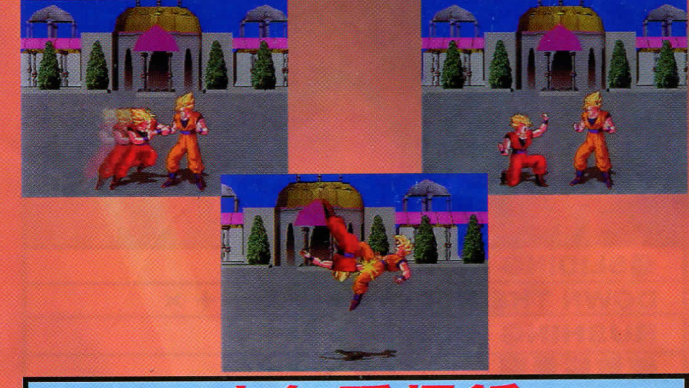
養個人嚟做乜？

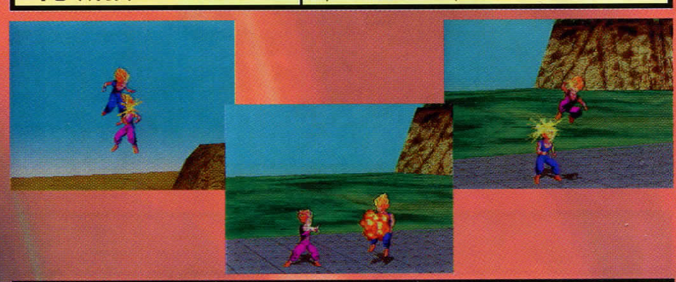
在培育人物成功後，玩者只要將記錄貯入記憶卡，之後只要將記憶卡插到別人的主機便可進行「挑機」。而在入插兩張記憶卡後，玩者只要進入「BUILD UP BATTLE」模式便可進行「挑機」。



孫悟空

孫悟空	
DASH ELBOW	↓↘→+□
龜仙流腳跟落	→←→+×
四龍連腳	←↙↓↘→+×
太陽拳	↓↑+○
連續能量彈	↓↘→+○
氣合砲	←（貯）→+○
龜波氣功	←↙↓↘→+○
超龜波氣功	↓↙←→+○
隱藏技	↙↗+×
隱藏技	→↘↓↙←→+□
隱藏技	↓↙←↙↓↘→+○



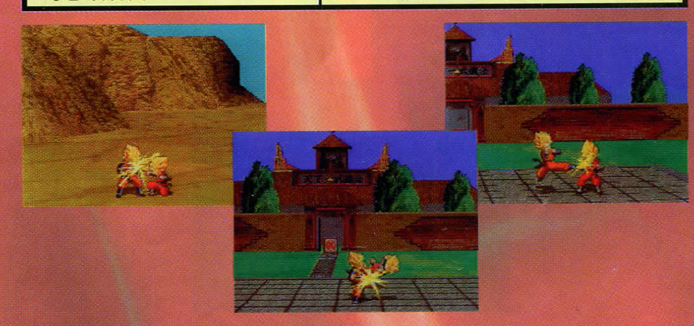


少年孫悟飯

少年孫悟飯	
JET UPPER	↓↘→+□
舞空腳	（空中）→↓+×
DASH SLIDER	←↙↓+×
FLY HIGHT SHOT	↓↘→+×
連續能量彈	↓↘→+○
氣合砲	←（貯）→+○
魔閃光	←↙↓↘→+○
龜波氣功	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+×
隱藏技	←↙↓↘→←+○

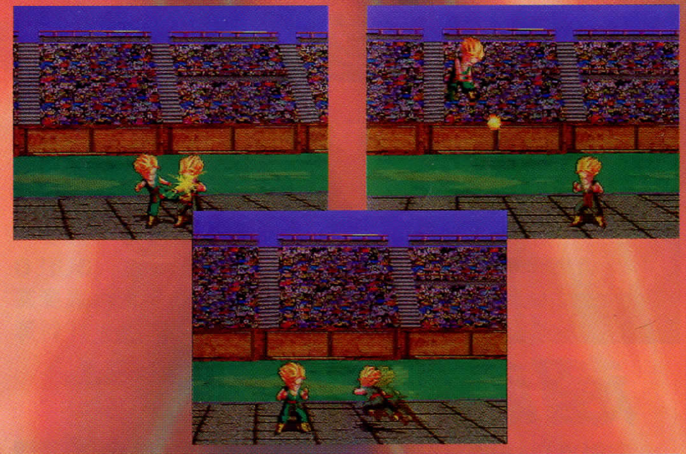
孫悟天

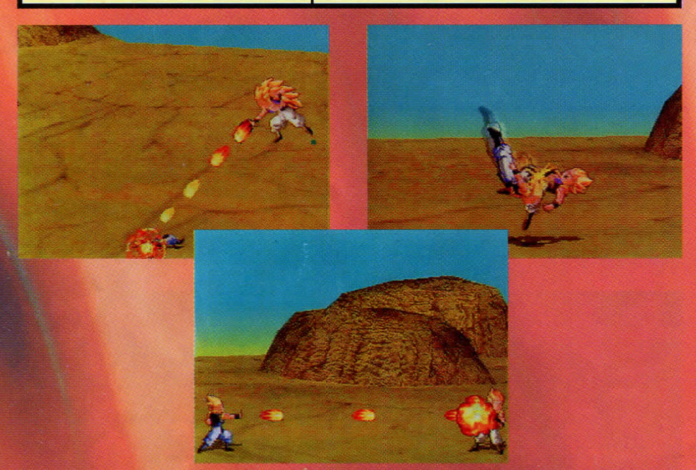
孫悟天	
悟天ATTACK	↓↑+□
回轉KICK	←+×
JUMP HIGH KICK	↙↗+×
DASH掃腿	←↙↓+×
連續能量彈	↓↘→+○
氣合砲	←（貯）→+○
龜波氣功	←↙↓↘→+○
超龜波氣功	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘+□



杜拉格斯

杜拉格斯	
DASH ELBOW	↓↘→+□
ROLLING BAT	←+×
ONE STEP KICK	↓↘→+×
FLASH KICK ATTACK	←（貯）→+×
連續能量彈	↓↘→+○
SKY ENERGY BALL	（空中）→↓+○
氣功波	←↙↓↘→+○
氣合砲	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+×
隱藏技	←↙↓↘→←↙↓↘→+○





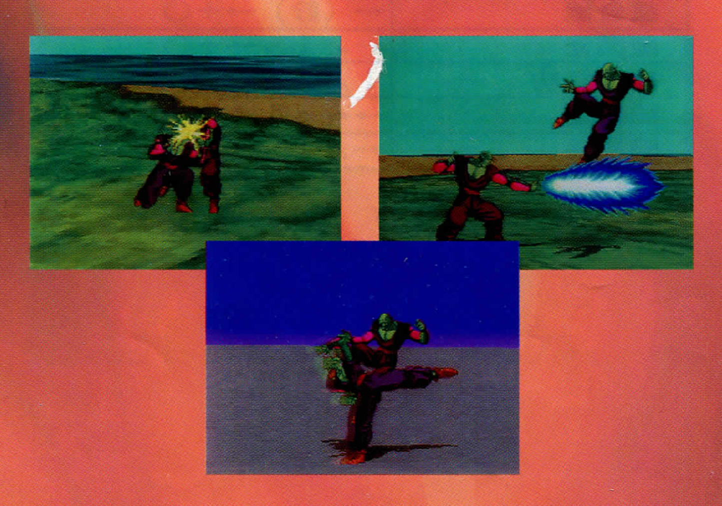
悟天格斯

悟天格斯	
究極野豬ATTACK	（空中）→↓+□
SUPER MIRACLE PUNCH	←（貯）→+□
等同死亡腳	↓↙←+×
GREAT KICK SPECIAL	↙↗+×
正義之死神TRIPLE彈	↓↘→+○
勝利之FINAL龜波氣功	←↙↓↘→+○
連續死啦死啦MISSILE	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+□
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+○

TRUNKS（青年）

TRUNKS（青年）	
超SLIDING KICK	←↙↓+×
DOWN THE HEEL	→↙↓↘←+×
RUSHING KICK	→←→+×
擴散能量彈	↓↘→+○
能量斬	←↙↓+○
BURNING ATTACK	←↙↓↘→+○
FINISH BUSTER	↓↙←→+○
隱藏技	←（貯）→+□
隱藏技	→←↓↑+□
隱藏技	←↙↓↘→←↙↓↘→+○



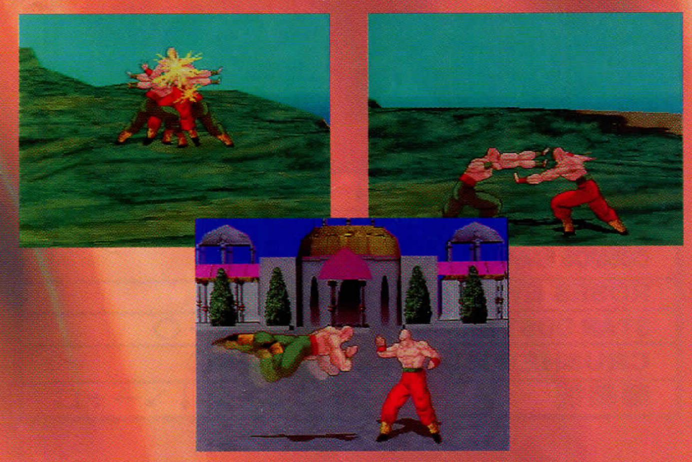


笛子魔童

笛子魔童	
MYSTIC THROUGH	←（貯）→+□
舞空腳	（空中）→↓+×
SONIC KICK	→←→+×
KNEE UPPER	↙↗+×
連續能量彈	↓↘→+○
怪光波	↙↗+○
魔貫光殺砲	←↙↓↘→+○
激烈光彈	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+□
隱藏技	→←→+○
隱藏技	→↘↓↙←→↘↓↙←+○

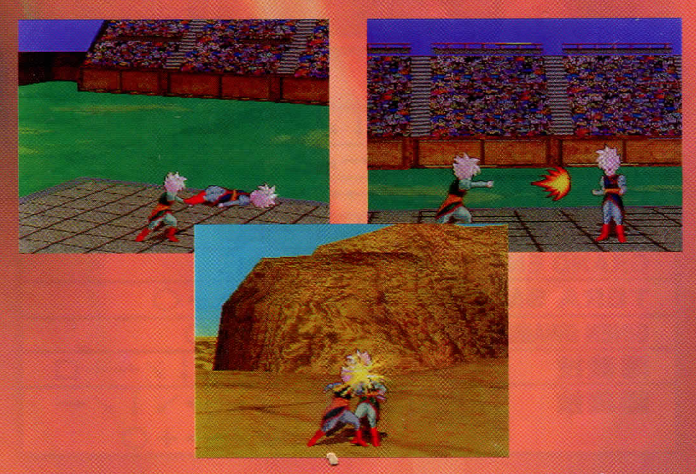
無閑

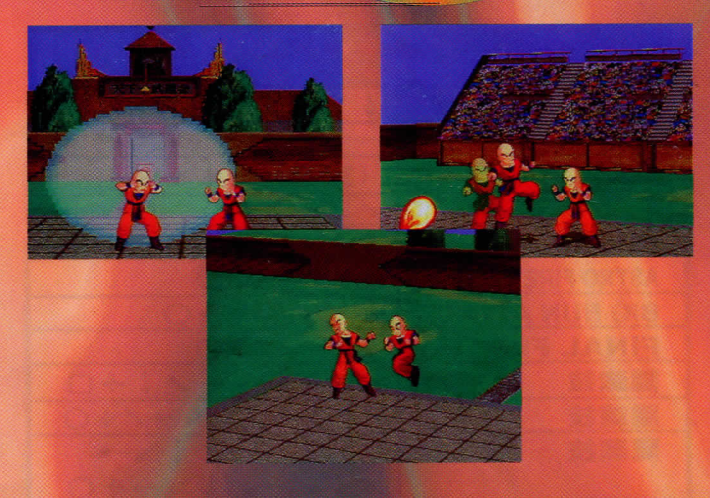
無閑	
閃空拳	↓↘→+□
烈風腳	→←→+×
牙流腳	←↙↓+×
洛華蹴	(空中)→↓+×
連續能量彈	↓↘→+○
逆龜波氣功ATTACK	←↙↓+○
太陽拳	↓↑+○
龜波氣功	←↙↓↘→+○
氣圓斬	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+□
隱藏技	←↙↓↘→←↙↓↘→←+○



撒雅超人

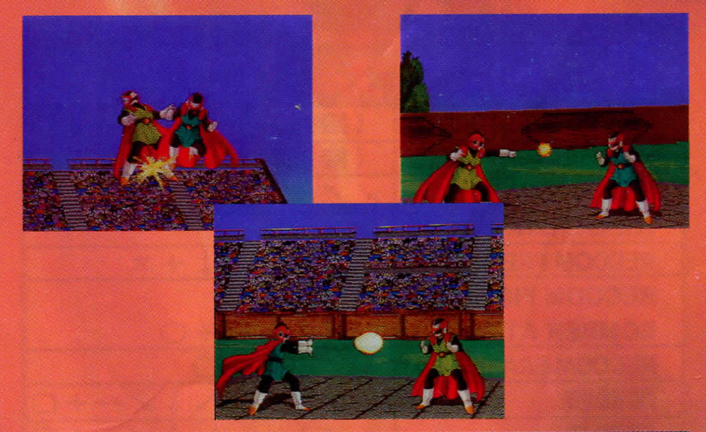
撒雅超人	
WINNING UPPER	↓↘→+□
SUPER HERO PUNCH	→←→+□
舞空腳	(空中)→↓+×
正義之DOUBLE KICK	↓↘→+×
STRATGHT ENERGY ATTACK	↓↘→+○
GREAT SAIYA CANNON	←(貯)→+○
龜波氣功	←↙↓↘→+○
超龜波氣功	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+×





天津飯

天津飯	
顎龍拳	□連按
CROSS CHOP	→←→+□
DASH KNEE UPPER	↓↘→+×
連續能量彈	↓↘→+○
怪光線	↙↗+○
太陽拳	↓↑+○
東東波	←↙↓↘→+○
氣功砲	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+□
隱藏技	↓↙←↙↓↘→+○



界王神

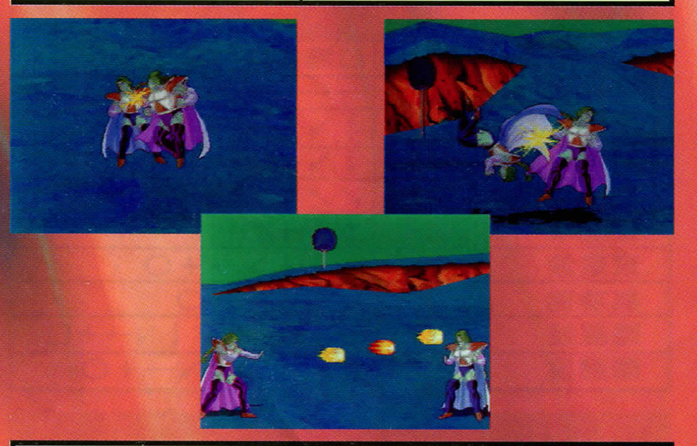
界王神	
氣圓陣	→←→+□
CRAZY RUSH	←(貯)→+□
四連神王腳	←↙↓↘→+×
連續能量彈	↓↘→+○
封印行動	←(貯)→+○
WAVE SHOEK	←↙↓+○
ENERGY THRUST	←↙↓↘→+○
激烈神王砲	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→ ↘↓↙←↙↓↘→+○

比達	
DASH ELBOW	↓↘→＋□
VEGETA SLEDGE HAMMER	→←→＋□
SLASH DOWN KICK	（空中）→↓＋×
SLASH ARROW KICK	↙↗＋×
爆發波	↓↑＋○
ASTRO FIRE CANNON	↓↘→←＋○
BIG BUN ATTACK	←↙↓↘→＋○
FINAL FLASH	↓↙←→＋○
隱藏技	（被擊時）←↙↓＋□
隱藏技	↗↑↖←↙↓↘→↗＋○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→ ↘↓↙←↙↓↘→＋○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→＋×

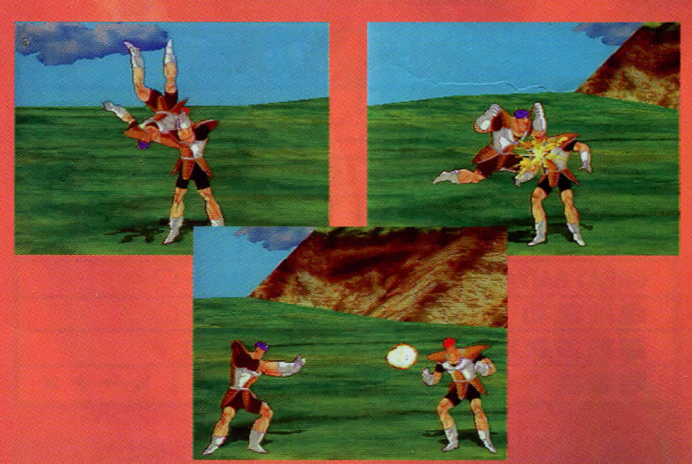




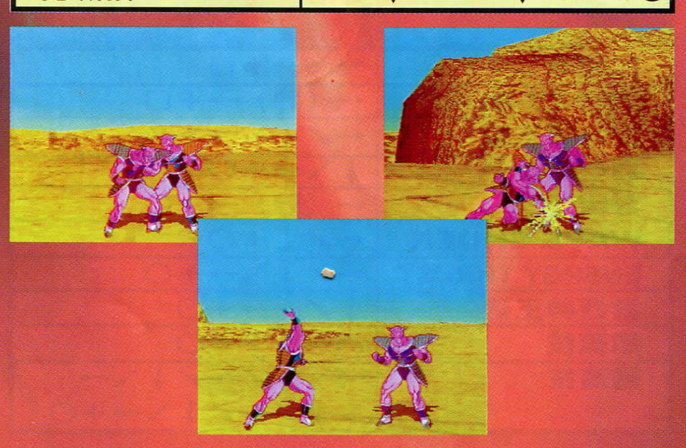




撒波	
VIOLET CIRCLE	↓↑＋×
SUPER SLIDING KICK	←↙↓＋×
COSMOS ENERGY FLASH	↓↘→＋○
ROSES EYE WAVE	←↙↓＋○
STAR DUST BRIDGE	←↙↓↘→＋○
CRUSHER BALL	↓↙←→＋○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→＋□

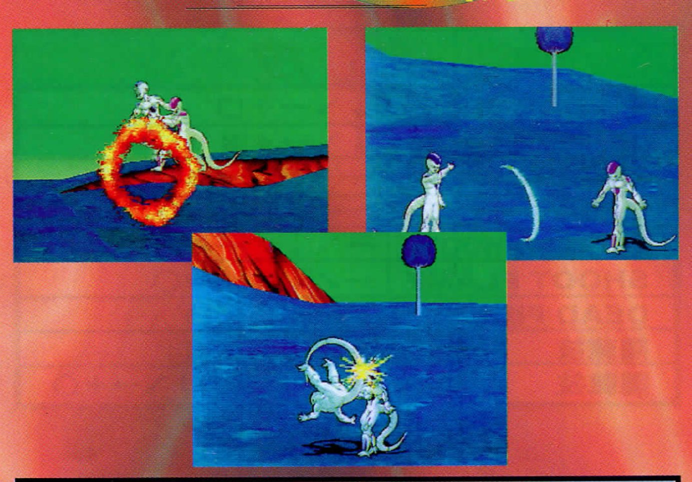


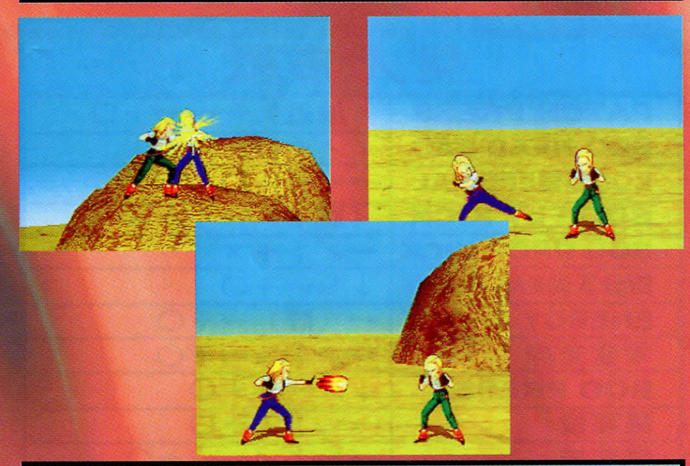
力高	
RECOOM DEATH DRIVER	（接近）→↘↓↙←＋□
RECOOM CRUSH DOWN	（接近）←↙↓↘→＋□
RECOOM SKY KICK	↙↗＋×
RECOOM KICK	↓↘→＋×
RECOOM PRESS KICK	（空中）→↓＋×
RECOOM FIGHTING BOMBER ATTACK	←↙↓↘→＋○
RECOOM ERASER GUN	↓↙←→＋○
隱藏技	←↙↓↘→↘↓↙←＋□
隱藏技	←↙↓↘→↘↓↙←＋○



桀紐	
DYNAMITE PUNCH	↓↙←→＋□
DASH TACKLE	←↙↓↘→＋□
BICYCLE KICK	→←→＋×
連續能量彈	↓↘→＋○
GRAND ENERGY彈	←↙↓＋○
TERA SMASH	←↙↓↘→＋○
GINEN DWAMITE ATTACK	↓↙←→＋○
隱藏技	←↙↓↘→↘↓↙←＋□
隱藏技	→↘↓↙←→↘↓↙← →↘↓↙←→＋○

菲利	
FREEZA CRUSH HEAD	→←→+□
HELL DOWN ATTACK	（空中）→↓+□
FREEZA TYR ATTACK	↓↙←+×
DANGEROUS CANNON	↓↘→+○
氣合砲	←（貯）→+○
氣爆破	←↙↓+○
FREEZA DEATH BALL	←↙↓↘→+○
FREEZA MEGA BUSTER	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+○
隱藏技	→↘↓↙←→+○

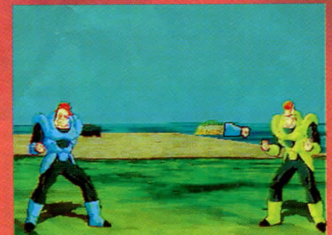


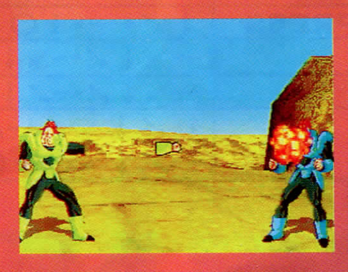


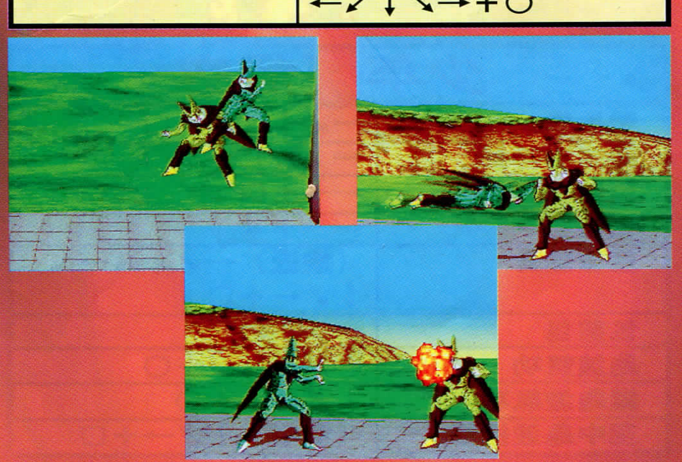
人造人18號	
FLYING HEAD ATTACK	→←→+□
SPINNING SHOOT	←↙↓+×
DOUBLE SAW BAT	→←→+×
連續能量彈	↓↘→+○
ENERGY斬	←↙↓+○
ENERGY BALL	←↙↓↘→+○
ENERGY WAVE	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+×
隱藏技	→↘↓↙←→+○

人造人16號	
POWER SHOOT	↓↙←→+□
TACKLE DEATH TRACTION	←↙↓+□
ROCKET PUNCH	↓↘→+□
連續能量彈	↓↘→+○
EYE BEAM	↙↗+○
HYPER CANNON	←（貯）→+○
MEGA ENERGY BOMB	←↙↓↘→+○
HELL SPLASH	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+□
隱藏技	（接近）→↘↓↙←+□
隱藏技	←↙↓↘→←↙↓↘→ ←↙↓↘→+○



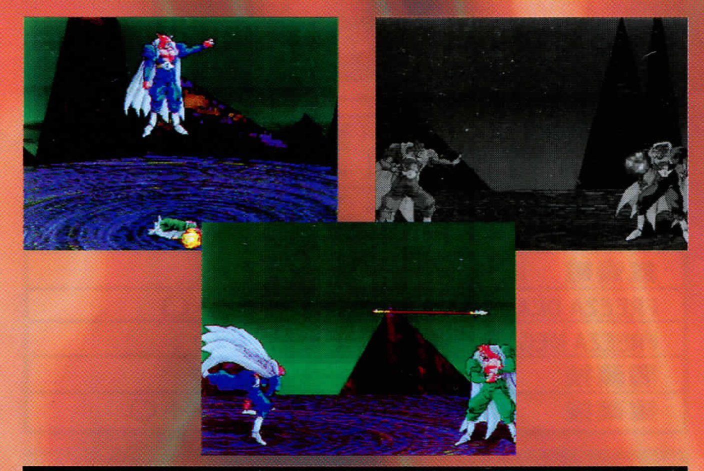


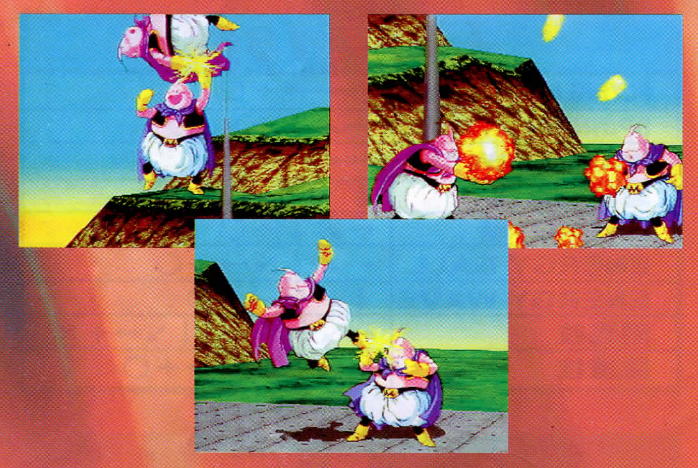




斯路	
HEAD ATTACK	→←→+□
GRANT SLIDER	→←→+×
RISING ATTACK	↙↗+×
連續能量彈	↓↘→+○
氣合砲	←（貯）→+○
ENERGY SHOOT	←→+○
超ENERGY WAVE	←↙↓↘→+○
龜波氣功	↓↙←→+○
隱藏技	→←↓↑+□

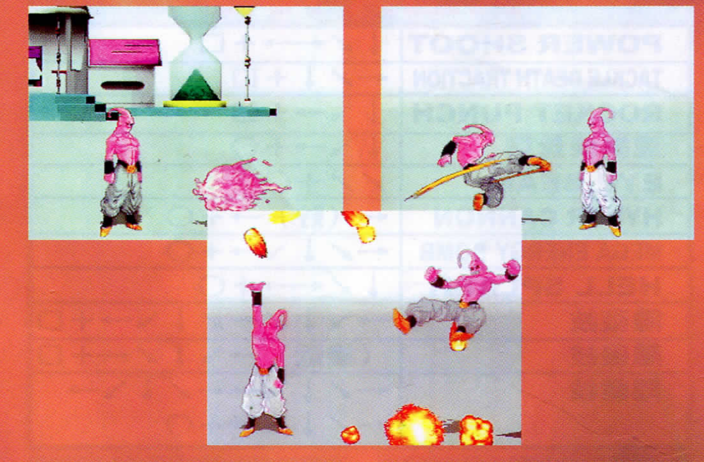
達布拉	
SLASHER SWORD	↓↘→+□
DOUBLE SWORD ATTACK	↓↘→+×
SALAEVA SHOOT	←（貯）→+○
DEVIL LANCE	←→+○
ENERGY SHOOT	→↘↓↙←+○
SHOOT FLAME	←↙↓↘→+○
DEAD FIRE	↓↙←→+○
隱藏技	←→↓↑+□
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+○

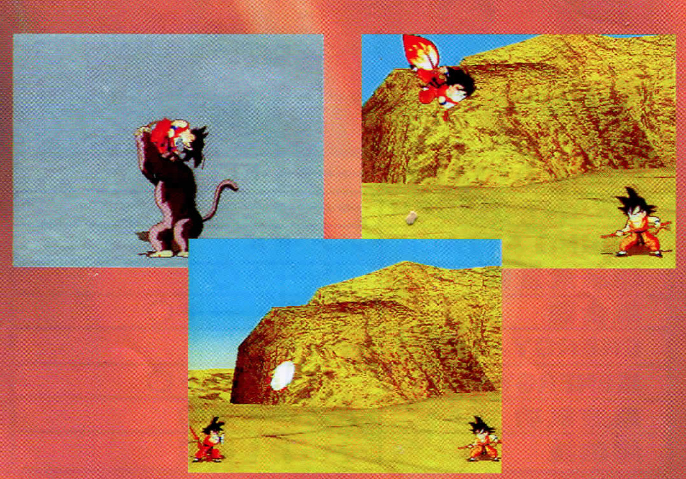




魔人布歐	
PATCH PRESS	（接近）←or→+□
BOO HEAD BAD	↙↗+□
BOO頭鎚SPECIAL	→←→+□
BOO FLY KICK	（空中）→↓+×
BOO DROP KICK	←↙↓+×
四分五裂ENERGY彈	↓↘→+○
ENERGY SHOOT	←（貯）→+○
零食光線	←↙↓↘→+○
BOO PRESS	↓↙←→+○
隱藏技	→←↑↓+□
隱藏技	→↘↓↙←→+○

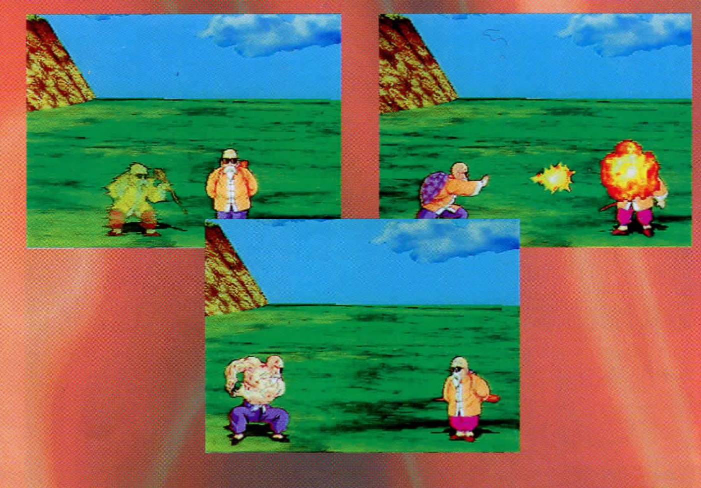
超布歐	
觸角攻擊	←→+□
CRAZY ELBOW	↓↘→+□
BROKEN ENGRGY	↓↘→+○
超零食光線	←↙↓↘→+○
超BOO PRESS	↓↙←→+○
隱藏技	→↘↓↙←↘↓↙→+○
隱藏技	→↘↓↙←↙↓↘→+×
隱藏技	←↙↓↘→←↙↓↘→ ←↙↓↘→+○

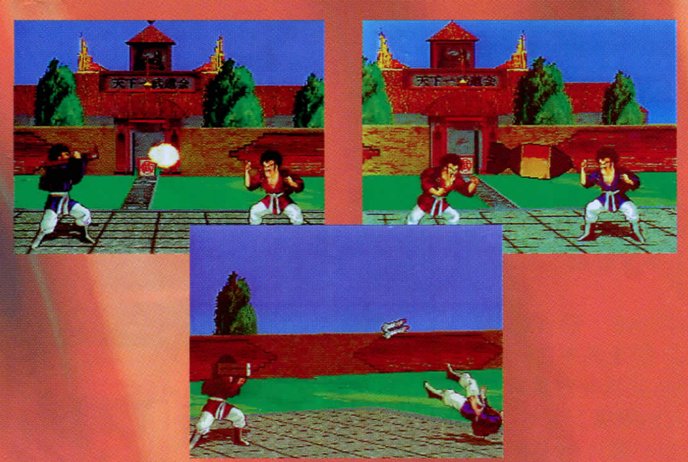




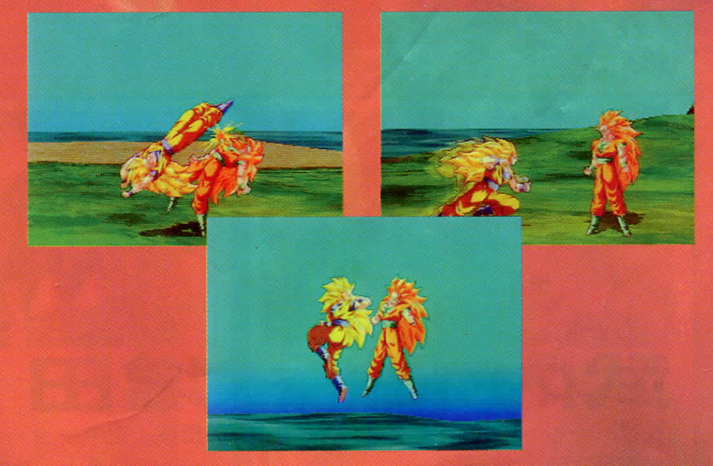
少年孫悟空	
千手拳	←↙↓↘→+□
如意棒伸長	←（貯）→+□
包剪鎚	←→+□
包剪剪	←→+×
巨猿變身	（接近）←↙↓↘→↘ ↓↙←+□
包剪包	←→+○
龜波氣功	←↙↓↘→+○
縱龜波氣功	↓↙←→+○
空中龜波撞擊	（空中）↑↗→+□

龜仙人	
殘像拳	→←→＋□
醉拳	（上段）↓↘→＋□
醉拳	（下段）→↘↓＋□
醉腿	（上段）↓↘→＋×
醉腿	（下段）→↘↓＋×
二段飛踢	→←→＋×
飛腿	→↘↓↙←↙↓↘→＋×
龜波氣功	←↙↓↘→＋○
全能量龜波氣功	↓↙←→＋○
萬國驚天掌	→↘↓↙←→↘↓↙←＋○
魔封波	→↘↓↙←↙↓↘→＋○

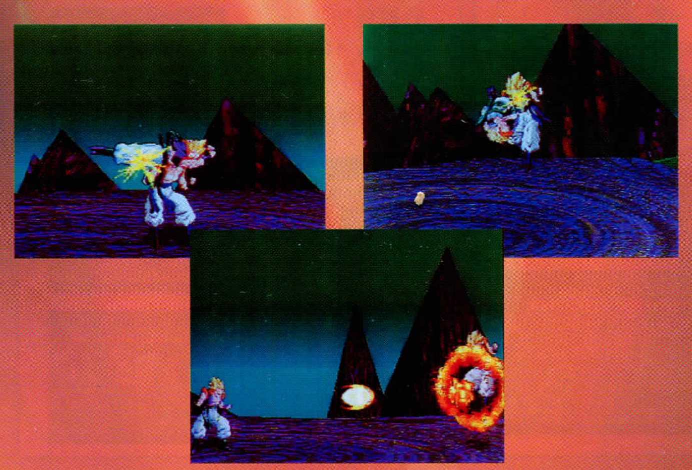




撒旦先生	
前衝拳	↓↘→＋□
連環重拳	↓↙←＋□
撒旦飛腿	↓↘→＋×
連續攻擊	→↘↓↙←↙↓↘→＋□
迫擊砲	←↙↓↘→＋○
巨型飛彈	↓↙←→＋○
四連裝火箭	→↘↓↙←→＋○



超級撒雅人3－孫悟空	
前衝拳	↓↘→＋□
後翻踢	↓↙←→＋×
連續腿擊	←↙↓↘→↗＋×
空中飛腿	（空中）→↓＋×
連續攻擊	（接近）→↘↓↙←＋□
瞬間轉移攻擊	←→↓↑＋□
龜波氣功	←↙↓↘→＋○
氣合砲	←（貯）→＋○
超龜波氣功	↓↙←→＋○



悟比達	
上翻擊	←↙↓↘→＋□
鋼鑽腿	→←→＋×
空中飛腿	（空中）→↓＋×
二連腿	↓↙←＋×
連續攻擊	←↙↓↘→↘↓↙←＋□
氣合砲	←（貯）→＋○
激烈光彈	←↙↓↘→＋○
FINAL龜波氣功	↓↙←→＋○
三連光彈	→↘↓↙←→↘↓↙←＋○

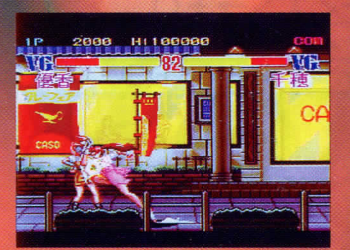
SUPER V.G.



製造商：TGL　　容量：24M
價格：9980 日圓







以美少女掛帥的格鬥遊戲登場！！

在云云格鬥遊戲之中，相信大部分玩者也只是會注意《STREET FIGHTER》、《VIRTUA FIGHTER》等的作品，但如果各位要從遊戲之中得到「另類」享受的話，那《SUPER V.G.》便會是大家不二之選。

從PC私人電腦、以至PC-ENGINE、超任也有的格鬥遊戲已推出過不少，而《SUPER V.G.》便是其中之一，這遊戲更加是以全美少女的陣容推出，是以各位在玩此遊戲時，不只可以享受到格鬥遊戲的刺激，更可以「大飽眼福」。

其實，超任及PC ENGINE所出的圖片也沒有甚麼大不了，反而私人電腦版「開放」得多，「有味」畫面不絕，只要大家將敵人打倒，便會看到失敗者的「艷姿」。







武內 優香

投技：→ or ← +P
必殺技：→↓↘+P
↓↙←+K
↓↘→+P



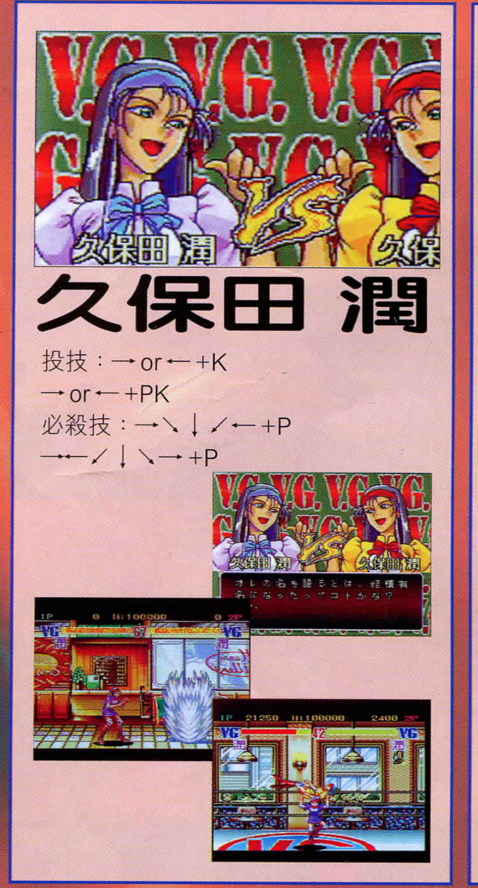
增田 千穗

投技：空中→ or ← +K
→ or ← +P
必殺技：
←（貯）→+P
↓↙←+P



楠 真奈美

必殺技：
→↓↘+P
←（貯）→+K
←（貯）→+P



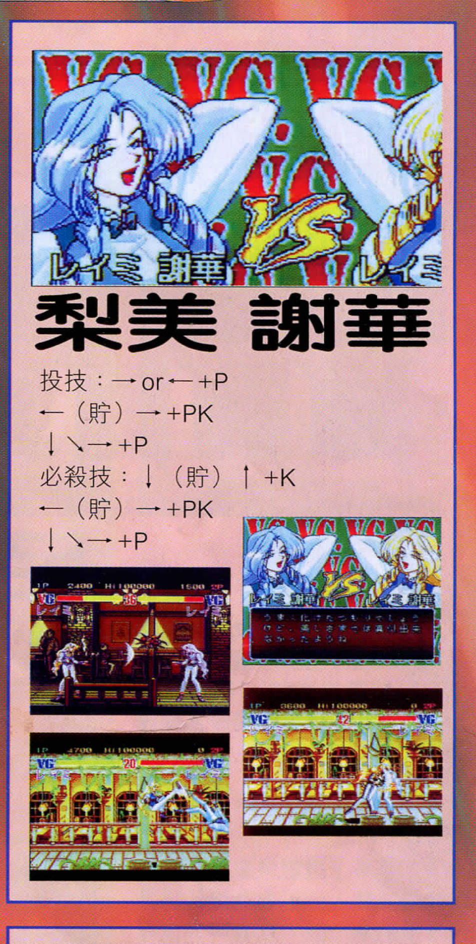
久保田 潤

投技：→or←+K
→or←+PK
必殺技：→↘↓↙←+P
→←↙↓↘→+P



梁瀬 香織

必殺技：←↙←+K
↓↘→+P
跳躍中↓+P



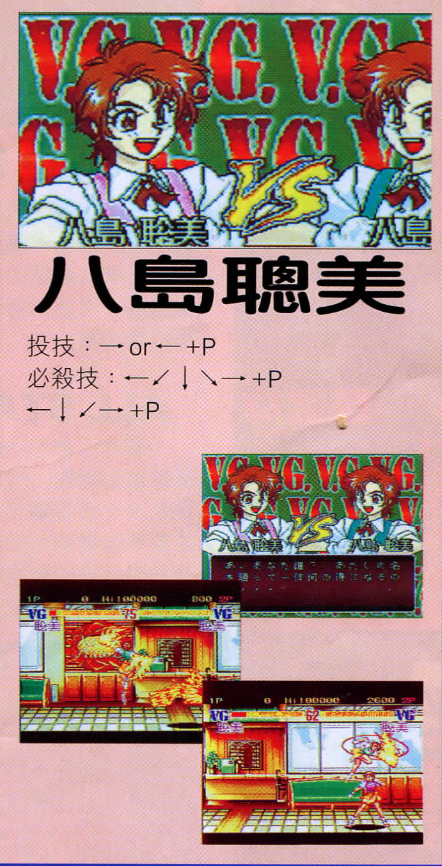
梨美 謝華

投技：→or←+P
←（貯）→+PK
↓↘→+P
必殺技：↓（貯）↑+K
←（貯）→+PK
↓↘→+P



江里玲

投技：→or←+P
必殺技：←（貯）→+K
↓（貯）↑+K
P連打



八島聰美

投技：→or←+P
必殺技：←↙↓↘→+P
←↓↙→+P



結城綾子

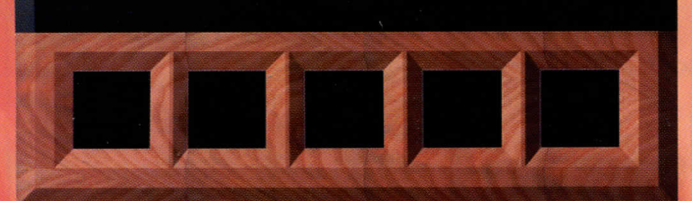
投技：→or←+P
必殺技：↓↘→+K
↓↙←+K

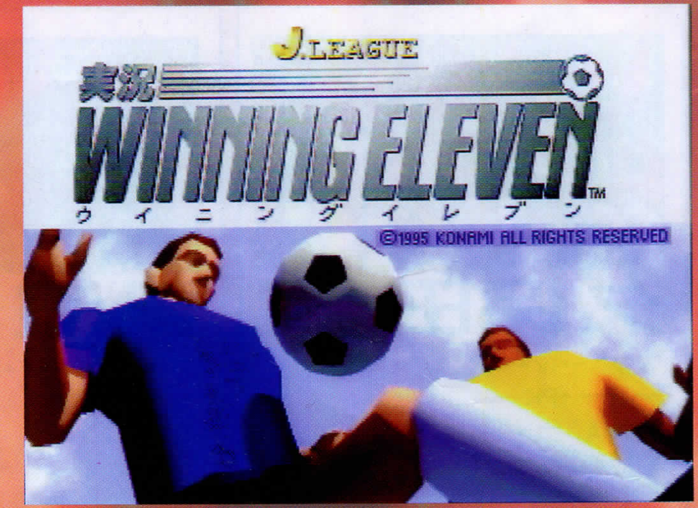


J.LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN

文：競技野郎

製造商：KONAMI　　容量：CD-ROM
價格：5800 日圓





足球小將寫實版

自去年世界盃後，足球熱潮可説己席捲所有商品，當然電視遊戲亦一樣，彼邦日本J.LEAGUE球員紛紛成為國家英雄，而各遊戲生產亦相繼推出J.LEAGUE的實名版本，故差不多所有機種均有其版本的J.LEAGUE遊戲。至於PLAY STATION剛推出的「J.LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN」除以最新的九五年資料作號召外，更以3D作為賣點。

設有三個視點

基本上遊戲共設有三個不同的視點，分別為鳥瞰的遠及水平的中、近，玩者可因應自己的喜好而作出選擇。





遊戲中的五種模式

LEAGUE 戰

正如以往的J.LEAGUE一樣，玩者當然可參予聯賽，遊戲中玩者可選擇共五十二場或二十六場的模式，理所當然地此模式可以記憶卡續版，否則怎可一口氣連賽起碼二十六場。



選手介紹

既然己付出了大量金錢作購賣球隊、球員的版權，當然不會只在遊戲進行的畫面中使用這麼浪費，於是遊戲中便有了「選手介紹」這模式。在此模式中，玩者可隨時看到九五年所有J.LEAGUE球隊及球員的資料，看來總比遊戲中那些沒有眼耳口鼻的球員相片吸引得多，如閣下是一名標準J.LEAGUE迷的話便不能錯過此作。



CUP 戰

以淘汰賽形式進行盃賽，當然可以記憶卡續版，遊戲中玩者必需以無敗的實力奪得最後冠軍，可惜只能一人進行，否則樂趣更大。



ALL STAR 戰

基本上與EXHIBITION一樣是自由對戰，分別不過是球員的次元較高罷了。球隊同樣是參予聯賽的十四隊，但以上季的成績來分作兩組，而每次的球員均以隨機抽選。



EXHIBITION

在此模式中玩者可與電腦對戰或進行二人對戰，基本上玩者可選擇共十四隊球，其中兩隊是今年才參加賽事的





善用按鈕便能稱霸綠茵之場

<□>射球、剷球

基本上口所指的射球是指地面上的射球，是不包括空中戰的。在遊戲中，每名球員均有不同的射球能力，當中各人的射力理應依據其位置而出現參差，因此在遊戲中當玩者準備射球時應盡量將機會交予更有把握的前鋒或中鋒處理。此外，即使是射手操刀玩者亦不應高估其射力，因為遊戲中的球員是不會「衝力射球」的，但由於射球的速度比傳球較快，故如以射球作解圍或制造機會亦是不錯的應急方法。至於在防守時，此鍵便用以作剷球之用，但使用時玩者必需注意時間上的配合，否則便會遭到吹罰，甚至紅牌離場。





<×>短傳、盤球突破、奪球

不論是控球在腳或是進行防守，×鍵的運用均是非熟練不可的。在控球時向目標球員按著便會作出短傳，對於戰術組織是絕不可欠的技巧。此外，當盤球時如遇到對手正面的攔阻，玩者大可在對手剛起腳時立刻按下，於是對手便會被撞倒，而玩者只會損失部份速度但卻不會被球証吹罰，就筆者便曾以此方法連過四人後再射入一球，簡直可媲美小志強的「直線盤球」。而在同一情況，玩者亦可將球踢開令對手的攻擊落空，另在盤球進攻時玩者亦不妨跟著節奏按動，令盤球球員的速度更快。至於在防守時，玩者亦可以此鍵奪去對方腳下的球，而且絕不會被球証吹罰，即使「連續攻擊」也沒有問題。



<○>長傳、奪球

長短傳當然是足球遊戲的指定動作，相信使用方法己不用多說。而此鍵與×鍵同樣可作奪球之用，但要注意的是最好不要連續使用，否則很易會變成長傳，出現組織失誤。此外此鍵亦可在防守時作轉人之用。



<△>傳中

遊戲中最單純、最無敵便是此鍵，基本上是毫無目的地將球踢到中場，如在敵陣便會踢到籠門前，但此鍵除這功能便毫無用處。不過話雖如此，當玩者按此鍵後球員是一定能將球踢出的，因為對手在此刻根本不能成功攔阻，而此點亦是其無敵之處。此外如玩者己玩至頭暈腦漲，不能分辨自己應攻那方時只要按下此鍵便可作解圍及分出敵陣。



<L、R1>頭鎚、倒掛

足球遊戲是一項講求速度的玩意，故如善於空中戰便是取勝關鍵，一個巧妙的組織加上致命的速射己絕對能改寫局勢。遊戲中當足球射到空中時，地面便會有一十字標記出現，玩者只要將球員移至標記上，並配合好時間按鈕及按方向鍵便行，而L1是頭鎚、L2則是倒掛金勾。

<L、R2>彎球

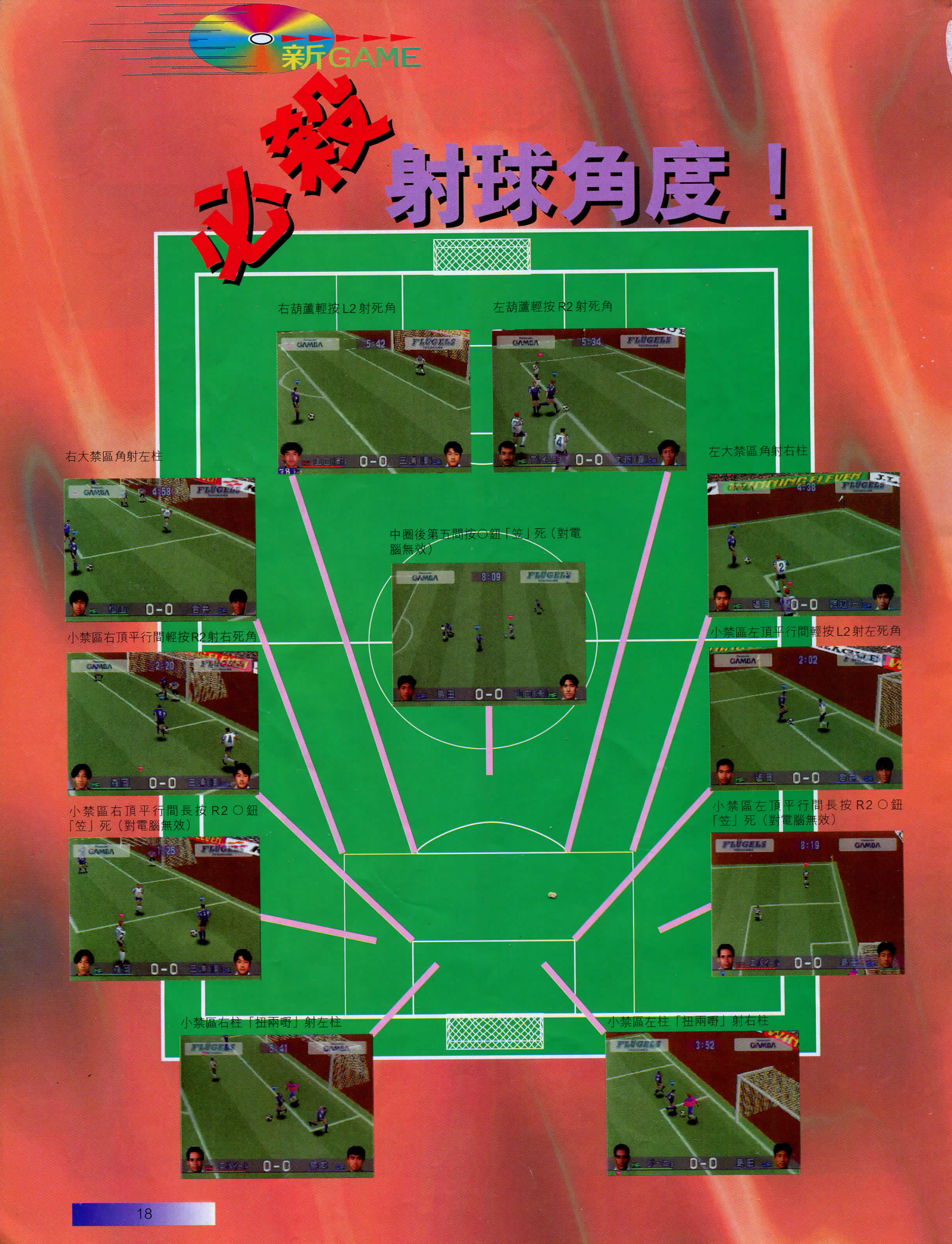
如果世界上沒有彎球，那麼足球世界便會簡單得多，於是失去吸引力的足球便會遭到淘汰，所以凡是足球遊戲也有彎球這回事，而且更是入球的必殺技倆。在遊戲中玩者只要在射球時同時按L2或R2便能分別令球彎向左邊或右邊，至於彎度則由所按的時間決定，越按得久彎度便越大。











新GAME
必殺射球角度！
右葫蘆輕按L2射死角
左葫蘆輕按R2射死角
右大禁區角射左柱
左大禁區角射右柱
中圈後第五間按○鈕「笠」死（對電腦無效）
小禁區右頂平行間輕按R2射右死角
小禁區左頂平行間輕按L2射左死角
小禁區右頂平行間長按R2○鈕「笠」死（對電腦無效）
小禁區左頂平行間長按R2○鈕「笠」死（對電腦無效）
小禁區右柱「扭兩嘢」射左柱
小禁區左柱「扭兩嘢」射右柱



實況 WINNING ELEVEN 真喺咁好玩？

本刊作者F氏

可能玩開「EXCITE STAGE」系列的關係，所以在初玩此足球GAME時實在有點不慣。但熟習後發覺射球相當易，在K角位置附近很容易得分（不論上K或下K位也OK），旋轉球的操控比較困難，而球的軌跡亦十分「直」，不容易射出香蕉球，制空動作如頭鎚、倒掛的掌握亦較麻煩，玩者很難去看到已方球員的位置。而比較好的是球員的動作比較真實，至少不會出現一個能夠作前後和90度盤球的「人」（一個正在全速盤球的人怎能突然作直角移動！？）。此外有些真實的足球技術亦能運用自如，如突然停止盤球和以後腳傳球來欺騙對手等；另球員的實力亦很像真，以鹿島為例，黑崎及長谷川的打法十分「正」。不過憤憾的是沒有短射，不能作出漂亮的三角短傳，以這點「EXCITE STAGE」就做得較好了。



漫畫主筆梅佬

起初看見「WINNING ELEVEN」這個遊戲的開發畫面時，第一個感覺是球員的關節造得很差，而且頭部的形狀非常古怪，但當實際推出的時侯不但關節的問題改善了，而人物跑步及盤球等動作都造得非常流暢細緻，就連球員的特寫也很少出現穿崩。至於遊戲模式亦算中規中距，但如果能夠自由組織一隊隊伍及以記憶卡貯好，並可以該隊伍與朋友比賽便更完美了。而全個遊戲唯一的缺點便是操作比較困難，如頭鎚、倒掛等動作在筆者的隊伍則很罕見，相對起來如像3DO的J.LEAGUE般容易操縱的話，比賽的情況一定更加精彩。另外，此遊戲亦和其他足球GAME一樣有籠門死位，如在禁區內兩個斜角位和禁區前的外彎球便是（因為就是這兩個死位害我連敗於某「A」字頭編輯手下！），但另一方面此兩個死位在對戰電腦時並不是每次也有效的，因為對手的中場球員實在太利害，單是盤球過半場也很難。



漫畫主筆山宗

身為J.LEAGUE迷及足球愛好者，第一眼便發覺各隊球衣均是今年的最新版本，資料亦同是最新的，標題畫面頗算精彩。而在遊戲中則不大滿意人物動作的速度，實在太慢了，而且在跑動時更有十分「飄」的感覺，人物像飛多過像跑。此外音效亦太「誇」，劏球及籠門接球時活像超人片般，「噹噹聲」實在難以接受。至於在操作方面感覺尚算不錯，操控不算太難，但相比起來個人總覺超任的「EXCITE STAGE」好玩些，而且相對亦更見緊湊，這可說是PLAY STATION今失腳之作。

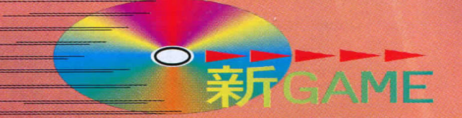




本刊漫畫作者X氏

此GAME係P.S.第一隻足球GAME，既然係次世代機，當然又要以多邊形立體來SHOW SHOW機功能，本人初看DEMO時覺得不俗，同SS嘅「V-GOAL」差唔多，不過玩起上來就開始感覺有問題嘅存在。首先係個人跑起上呢有啲浮浮地，操控感覺慢咗啲。就算係畫面視點雖然有ZOOM IN、ZOOM OUT，但有少少跟唔切個波，有時個波已經踢走咗，個畫面先至慢慢ZOOM OUT。而且平時個畫面唔算太穩定，開頭望唔慣真係有啲頭暈，不過點都好過3DO嗰隻「VIRTUAL STADIUM」，相對喺嚟，P.S.呢隻嘅頭暈程度已經低好多，玩多機舖就習慣到。此GAME嘅操作不算困難，可是頭鎚同倒掛卻頗考人。本人覺得此GAME因為具有相當的真實程度，所以玩係上嚟相當過癮，見到個人推順兩步然後勁射入網相當快感。







48M容量全新場面率先披露

TALES OF PHANTASIA

製造商：NAMCO
價格：未定
容量：48M(電池記憶)
預定發售日：未定

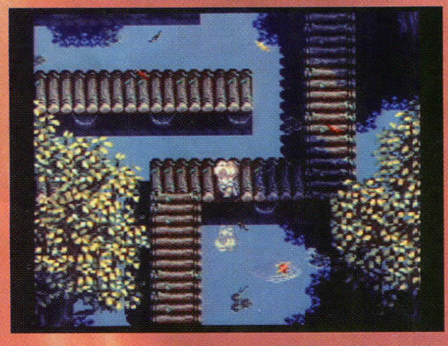
SFC　RPG　NEW CARD

超任史上最大容量遊戲

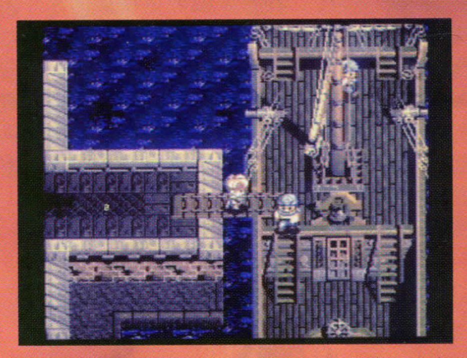
自從有關方面公布《TALES OF PHANTASIA》將容量從32M大幅增至48M之後，大家都期待着遊戲超任遊戲史上最大容量的遊戲會是何等強勁。《遊戲誌》第一時間向NAMCO方面取得增加容量後的最新畫面。本文中的圖片全是取自8月1日，遊戲完成60%時的畫面。

據有關方面透露，增加了的容量主要是用在戰鬥畫面背景和增加敵角色方面，遊戲系統方面則沒有多大改變。

NAMCO宣稱這個遊戲將發揮超任描繪能力的最大能力，現在就讓大家看看增加容量後《TALES OF PHANTASIA》的壯麗場面吧。



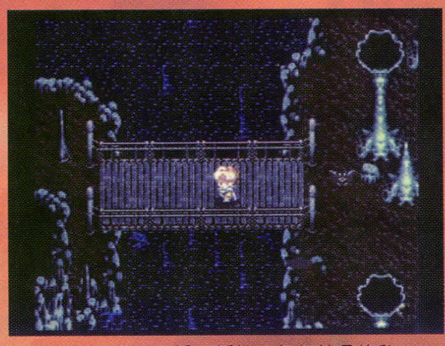
■主角古里斯（クレス）置身於水鏡之森中；在這美麗的森林裏，縱橫交錯的橋就像迷宮一樣，到底這森林中隱藏着甚麼秘密呢？



■海港市鎮的其中一景；看，那艘船描畫得多麼細緻！主角古里斯一行人就是這樣經海路擴展他們的冒險領域。



■經過改良後，大地圖畫面比原來的細緻得多。山岳和湖泊的景色也更精細。



■山洞內飛瀑、吊橋、蝙蝠，氣氛煞是詭秘。



■在世界各處遊歷的小樂團正在村中為大家演奏。這亦是表現《TALES OF PHANTASIA》強勁功能的地方之一，因為你可以利用遊戲中的均衡器（！）來調校音色和音調。

三大呪文系統

在《TALES OF PHANTASIA》的世界裏是三種呪文系統存在的，遊戲中稱為「特技」。



法術

這主要是回復系和攻擊補助系呪文為主，是僧侶美桃（ミント）所用。隨着等級的提升，她會學到更多不同的法術。



■美桃的特技「法術」之一：「扑扑鎚」：那趣怪的大鎚從天空中扑下來攻擊大範圍的敵人，被擊中的敵人便會氣絕暈倒（在一段時間內不能戰鬥）。



魔術

以火、水等媒體來分類，能夠作出真接攻擊的呪文群。是魔女阿清（アーチェ）的特技，在遊戲中阿清是以得到呪文書來學會更多魔術的。





■阿清的特技「魔術」之一：「火山爆發（イラプション）」，是火系攻擊呪文之一，會在敵人的周圍產生熔岩，接着噴發出來的灼熱岩石便從天上掉下來攻擊敵人，對大範圍的敵人造成傷害。



召喚術

召喚存在於自然界中各種各樣的精靈，利用精靈所擁有的力量來攻擊敵人的呪文群。是集中研究攻擊魔法的古拉斯（クリース）率先成功運用這種召喚術的。要召喚到精靈，就要跟精靈訂下契約。





■古拉斯的特技「召喚術」之一「羅姆」：那是召喚《TALES OF PHANTASIA》世界中的四大元素之一「地之精靈・羅姆」而產生的；在召喚出來的時候，「羅姆」就會以飛彈的形態出現，從地底發射出來，掉到地面上的敵人頭上給敵人造成傷害。

敵人也不是好欺負的啊！

除了主角一行人懂得一大堆「特技」外，敵人也會作特技攻擊的。以下便其中一些敵人的「特技」。







■食人魔的特技：「兜鎚鍋面（一笑）」，利用他最有自信的腕力來打擊對手。別看畫面上古里斯沒有受傷，這只是開發中的畫面，在完成了的遊戲中，這一招可是威力強大的哩。



■樹木怪獸「橡木怪（オークロット）」的特技「蘋果亂舞」。無數蘋果炸彈如雨般擲過來，攻擊範圍十分廣範。本來被擊中的話所受到傷害不算大，但是假如中招的話所有角色在當時所做的動作都會立即停下來。例如在唸呪文的人會回復到未開始唸呪文前的狀況，使出必殺技的話也會被立即截停，令你無法隨意地採取行動。



■住在沙漠的奇獸「巴芝列斯古（バジリスク）」使出特技「石化光線」。光線是自牠口中的巨眼中放出來的，任何角色被石化光線照射過後就會變成石頭，不能行動。假如所有角色都給石化了的話，便算是全滅，所以假如有同伴被石化的話，應立即救治。



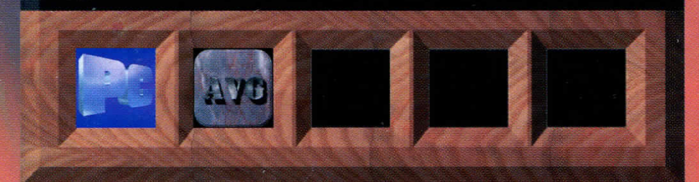
■「橡樹怪」的另一種特技。有關方面沒有替這一招命名，大家大可叫稱它為「根莖拳」。由於這一招從地下攻上來的，所以防不勝防。



經典動畫 科學小飛俠 電腦上演



生產商：FAMILY SOFT
價格：港幣 240 元
容量：4Mbyte



經典動作動畫遊戲化

為了減低對地球造成的公害，為人類製造美好的未來，各國共同努力，成立了「國際科學技術開發機構(ISO)」，打算開一種完全不會引起污染的新能源。

可是，一個邪惡的神秘組織「綠魔黨（台譯惡魔黨）」卻對新能源虎視眈眈，他們想得到新能源好統治世界。而在ISO中，只有宮博士最早察覺到危機，於是秘密組織了一個由五位年輕人組成的「科學行動組」，以先進的科技與惡勢力周旋。

他們有時五為一體、有時個別行動，來無影、去無縱，人稱「神勇飛鷹俠」。





以上的故事相信對不少年屆二十至三十歲的男士來說，都是耳熟能詳，因為《神勇飛鷹俠》這動畫曾在七十年代在香港瘋魔一時。較早前，以製作一系列《高達》和《超時空要塞》電腦遊戲而聞名的FAMILY SOFT竟然想到把這經典動畫搬到PC9801世界去，而台灣天堂鳥又竟然對這作品產生興趣，這多少為所有《飛鷹俠》迷帶來一點驚喜。



依足原著的遊戲

FAMILY SOFT所製作的遊戲最大的特色是盡量沿用原著動畫中的原畫作遊戲畫面，這次也不例外地用上了不少當年天野喜孝（當年的筆名是天野嘉孝）的插圖原畫，所以原著味道甚濃。



除了畫面外，FAMILY SOFT連音樂也沿用原作的，一聽到那原裝OP和ED和EYECATCHER，有誰不興奮莫名？

故事方面是取自原著第一部，從動畫中抽出兩集內容改編而成的，略嫌單薄了點。由於台灣與香港的文化不同，所以中文譯名方面跟香港播映時不盡相同，本文則會沿用當年麗的播映時的名稱作介紹。

非常容易的歷險遊戲

遊戲本身可說非常容易，畫面右邊有六個方格，那裏會顯示出當時在場的人物的圖片，你只要輪流跟他們對話，故事便會自然發展下去。

有時候，你會進入歷險遊戲部分，你需要在多處地方之間來回，假如你去的地方不對，你的同伴會給你足夠指示的。

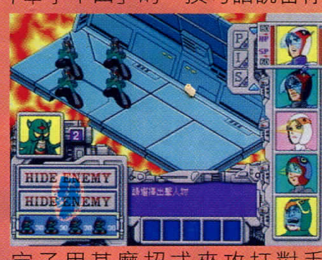
另外，這個遊戲有一點算是多重劇本的性質，就是故事發展至一些地方會需要你作出一些決定，那些決定大多不會影響結局，但所看到的劇情卻會有所出入。



戰鬥採取人海戰術

這遊戲的戰鬥方式頗為獨特，戰鬥是採取輪流方式進行，你得先從戰鬥畫面右邊的圖畫中選派一人出戰，直至那人戰敗之後，才由其他同伴補上，中途不能更換出戰者，也不能補充HP。不過由於你有五個人，所以打起來一點困難也沒有。

選擇出招方面，P代表普通攻擊；I代表使用道具，有數量限制；S代表使用特殊攻擊，受各角色的SP數值所限制。大家得注意選擇攻擊方式時是「舉手不回」的，換句話說當你



定了用甚麼招式來攻打對手後，即使還要你選擇攻擊對象，你也不可以退回前一選項再選別的攻擊方式，所以操作得格外小心，尤其是在隊伍不完整的時候。

敵人的出場方式也很古怪，敵人會由一位領隊帶領，分多個中隊進攻，每中隊又分三個小隊出擊。通常大家都要到迎戰對手時才會知道對方的HP有多少，領隊的HP更是不會顯出來的，但你就可以從左邊領隊旁的數字得知那領隊手上還有多少個中隊。

各角色的HP和SP都會在每場戰鬥前完全回復，另外，雖然使用特殊攻擊會消耗SP，但每擊倒一個敵兵的話，SP便



會回復一點；再精打細算一點的話，如果使用能攻擊整個小隊的特殊攻擊而能一次過擊倒整個小隊的話，所得的SP有時還比所耗的還要多哩（鳳凰號的「火鳥功」便是最佳例子）！

遊戲中除了有人對人的戰鬥外，還有戰機對機械獸的戰鬥。機鬥方式跟對人的戰鬥完全一模一樣，而到了故事末段，更有一隊空中大鯊魚支援部隊來支援神勇飛鷹俠，戰力非常利害的啊！

人物介紹

G1 阿健（台譯：鐵雄）

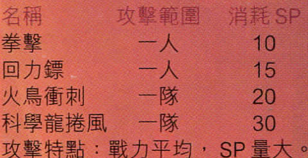
科學行動組的隊長，18 歲，以回力鏢作武器；座駕為戰機。

HP：80
SP：60
SP 回復率：6





特殊攻擊



名稱	攻擊範圍	消耗 SP
拳擊	一人	10
回力鏢	一人	15
火鳥衝刺	一隊	20
科學龍捲風	一隊	30

攻擊特點：戰力平均，SP 量大。

G2 阿 J（台譯：大明）

18歲，為人衝動，以特殊手槍作武器；座駕是跑車。

HP：80
SP：50
SP 回復率：5-6



特殊攻擊

名稱	攻擊範圍	消耗 SP
拳擊	一人	10
狠擊	一人	15
特殊空氣槍	一隊	20
科學龍捲風	一隊	30

攻擊特點：攻擊力強，但回避率和SP回復力低

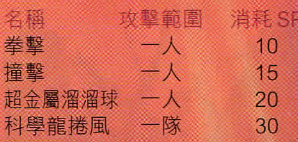
G3 阿珍（台譯：珍珍）

16歲，科學行動組唯一的女成員，擅長處理危險品。以搖搖（溜溜球）作武器，座駕是電單車。

HP：60
SP：40
SP 回復率：6-7



特殊攻擊



名稱	攻擊範圍	消耗 SP
拳擊	一人	10
撞擊	一人	15
超金屬溜溜球	一人	20
科學龍捲風	一隊	30

攻擊特點：回避率極高，但攻擊力低，SP 也不足。

G4 平仔（台譯：阿丁）

10歲，全隊最年少的成員，以回力球作武器，座駕為水陸兩坦克。

HP：60
SP：40
SP 回復率：5-7



特殊攻擊

名稱	攻擊範圍	消耗 SP
拳擊	一人	10
美式回力球	一隊	15
回力球炸彈	一人	30
科學龍捲風	一隊	30

攻擊特點：回避率極高，但攻擊力低，SP 消耗量大。

G5 阿龍

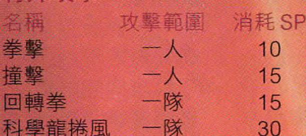
年齡不詳，是金鷹號（台譯：鳳凰號）的駕駛員，沒有特定的武器；座駕是海空兩用的飛機。

HP：99
SP：40
SP 回復率：4





特殊攻擊



名稱	攻擊範圍	消耗 SP
拳擊	一人	10
撞擊	一人	15
回轉拳	一隊	15
科學龍捲風	一隊	30

攻擊特點：SP 消耗少但 SP 回復得很慢，最大的缺點是經常「睡着了」而任人打，甚至可以因一出場便「睡着了」而給敵人活活打死哩！

共通道具

名稱	攻擊範圍	數量
羽根手裏劍	一人	5 柄
炸彈	一隊	3 個





戰機介紹

金鷹號（台譯：鳳凰號）

科學行動組的座駕機，由各成員的座駕結合組成。

HP：99
SP：50
SP 回復率：6-8



道具攻擊

名稱	攻擊範圍	數量
火鳥飛彈	一機	10 枝
炸彈	一隊	10 個

特殊攻擊

名稱	攻擊範圍	消耗 SP
火焰神功	一機	7
超火鳥飛彈	一隊	15
火鳥功分身	一隊	15
火鳥功	一隊	25

攻擊特點：唉，幾乎無敵。

空中大鯊魚

隊長機

HP：80
SP：40
SP 回復率：5



隊員機

HP：60
SP：20
SP 回復率：5

道具攻擊

名稱	攻擊範圍	數量
炸彈	一機	5 個
飛彈	一隊	5 枝

特殊攻擊

名稱	攻擊範圍	消耗 SP
撞擊	一機	10
誘導飛彈	一隊	0
強烈撞擊	一機	0
秋風掃落葉	一機	25

攻擊特點：強烈撞擊的威力達 99 點，而且不耗 SP，要不是各機的 HP 和防禦力不高，不然比金鷹號還要好打哩。

故事簡介

第一話
飛鷹俠對魔龜號



為了發展一種不會引致污染的新能源，各國簽訂了合作計劃，組成了「國際科學技術開發機構（ISO）」。不過，一個邪惡的組織「綠魔黨」正秘密採取行動，當他們派出機械獸魔龜號出擊搶去 ISO 的鈾礦時，ISO 大部分人都手足無措，只有南部博士一人及早洞悉先機，組成了「科學行動組」去對付綠魔黨。

這一集的內容就講述飛鷹俠怎樣從綠魔黨手中搶回鈾礦和打敗魔龜號。在最初追蹤魔龜號時，如果想順利一點的話，就不要太相信阿龍的判斷。



阿 J 和珍珍潛入敵人的潛艇後，會在倉庫遇上一個奇怪的敵兵，他會告訴兩人核彈的所在，但要先回答他所有問題，一般問題都不會有困難，但最後當他問你是不是所有綠魔黨都是壞人的時候，就要「識做」。

第二話
保衛 UE 設施

綠魔黨的鈾礦奪取計劃失敗，今次竟準備奪取 ISO 發展的新能源設施 UE 和 UE 計劃的最高負責人白鳥博士。本來科學行動組派了阿珍去保護白鳥博士的，但是兩人卻同時被綠魔黨擄去，綠魔黨更要脅南部博士交出 UE 設施的設計圖和 UE 設施以換人質。幸得飛鷹俠其他成員的努力，終於平安救出人質，不過，綠魔黨卻轉而要破壞 UE 設施。



潛入綠魔黨基地時，通往地下一樓的電梯控制卡可以在休息室找到。

在UE設施周圍佈防時，應跟據各人的座駕的性質來分配崗位，要注意的是阿珍的電單車可以在水面上行走，而平仔和阿龍的座駕是可以在水中行動的。

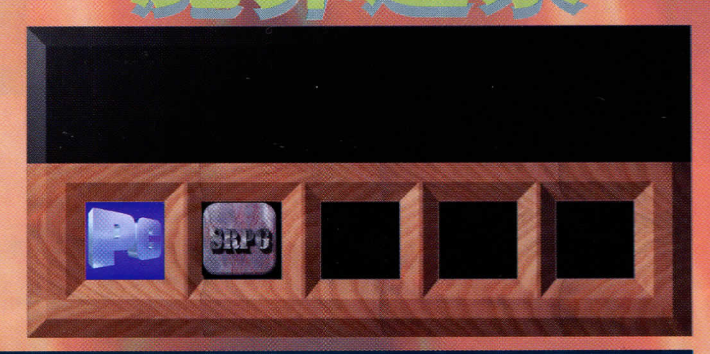
潛入對方的基地時，應把炸彈安裝在魔龜號的能源倉中，那才可以完全摧毀敵人基地的。



玩過這個遊戲，覺改編方面略嫌太公式化，故事沒有甚麼枝節兼且太短。要是你是《飛鷹俠》迷，建議你買光碟版，因為那張光碟上印有圖畫，就是原裝 PC98 版也沒有哩。



GRAY STONE SAGA 魔界之泉



故事大綱

在一片名為「佛連嘛大陸」的地方上，從前居住的只有一些從中央大陸移民來的少數民族及原居民。後來由於戰亂，愈來愈多人躲到這片土地來避難，令到中央大陸上的戰火也蔓延到佛連嘛大陸來。在這裏，由於存在着各種民族，自立為國的事件多不勝數，為了爭奪領土及權力而互相殘殺，塗炭生靈。各國之中最為強大的是由一群傭兵所組成的「肯撒路軍國」，因為其手段兇殘，所以很快便橫掃全大陸，搶得大多數地區的領導地位。其領袖巴斯特．摩黎多，以他的姓名「摩黎多」來命名其國家。他在位時，由於得到肯撒路軍團的精英幫助，因此奠定了摩黎多王國穩固的根基。但好景不常，隨着摩黎多王國的名聲日漸增大，來自中央大陸的難民無止境地湧進國內，令到治安惡化，暴亂瀕繁。要解決這問題摩黎多國王要花更多的金錢去僱請更多的傭兵，對於以聘用僱傭兵為主的國王來說這可算是很頭痛，於是唯有不斷向人民徵收重稅，導致民不聊生。久而久之，不單沒有解決問題，反而使暴動愈來愈強烈。直至某天，一個身穿黑衣的老魔法師向苦無對策的巴斯特國王提出了解決問題的辦法，他毫不考慮便接納了建議，發動了「虛偽的戰爭」……

從佛連嘛大陸中央開始的魔黎多戰役，經過長達15年後終於結束。這場戰爭的結果與當初巴斯特王所想的，只是形式上的戰爭完全相反，弄得戰火連天，民不聊生。經過長時間的戰鬥，分裂成二十多個三國的大陸，現在只剩下四個王國，各國人民極度貧苦，四處都是孤兒，他們在混亂的局勢之下很多變成了流浪者或盜賊。不單國家內政的問題，各國貴族之間爭權奪利亦永無休止，百姓怨聲載道。在這種局勢下，人們相信古代的惡魔又復活了，它們君臨天下之勢令人頓時覺得這個世界會落入它們的手中。

至於它們來的地方，不用說，就是傳說中被冠以邪惡之名的「魔界之泉」。







主角介紹



由於本遊戲的目的是從四位主人翁之中選取一人來進行遊戲，而每人都有其獨特的個性，在遊戲進行之中又會因玩者本身所選取的事件而會發展新的故事，因此這是一隻有共同目的但有不同結局的SLG遊戲。

1.嘉亞．可津 女 17歲

階級：弓箭騎士



特徵：使用劍與弓的人物，擁有很高的敏捷性，可輕易閃避對手的攻擊。在遊戲初期她比其他主角擁有更多金錢的優點是一項非常值得注意的特點，而且有效的運用商人販賣獎品的能力也能獲得更多的金錢，可讓你聘請多個僱傭兵來幫手；隊員的能力相當平均。

2.任連．豪德 女 20歲

階級：魔法騎士

特徵：在劍術和魔法上皆有不俗的能力，可惜敏捷性較差。因為在初期的隊伍內沒有戰士，所以是一支以魔法攻擊為主的隊伍。由於作成魔法相當昂貴，因此玩者必定面對一番苦戰；但是進入後半段時，因為擁有比其他角色更強力的魔法可使用，所以實力不容忽視。

3.凱依．巴魯 男 18歲

階級：王子

特徵：具有劍術及魔法兩方面強大的實力，並且深具魅力，亦擁有均衡能力的伙伴，所以整支隊伍的能力比較高，可以較順利進行遊戲。最重要的破關關鍵，就是在遊戲行到中盤之後，同伴成長的幅度。最適合SLG初學者的角色。

4.奧尼斯．巴雷 男 23歲

階級：劍擊學士



特徵：擁有四名主角之中最優良的劍術，縱使魔法能力較差，但在劍技上足以彌補一切缺點，初期的同伴由於全部皆是優良的戰士，只要平均地為每個有用的角色升級就能順利過度。在魔法戰鬥中，能夠找到一名能靈活運用魔法的同伴是破關上的關鍵。本篇介紹是以巴雷為主角的。

初期遊戲攻略介紹

通過野室皇國的聖地

巴雷從長老處取得「虛偽長劍」後，帶同四名伙伴開始其旅程，在旁邊的波拉亞村聘請同僚及購買裝備後，眾人先把野外的敵人一舉殲滅，然後進入東北面的山洞內把怪獸和守門的骷髏劍客鏟除，最後從右上方的出口走出去便過關。過關後便可從目錄中的「接受委托」一欄選擇協助村民把怪物消滅，成功後可得報酬。



野室皇國的聖地

玻拉亞村



接受委托

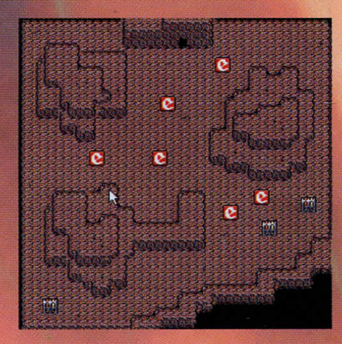
地圖集



聖地裏的黑色洞窟A



聖地裏的黑色洞窟B



班紋洞窟

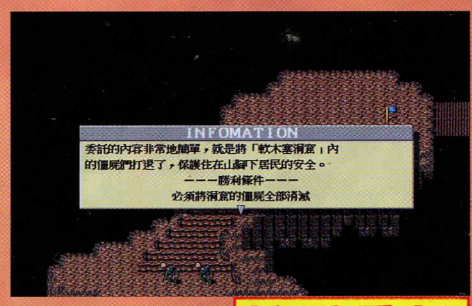
阿斯凱依斯的襲擊事件

眾人甫一出洞，便要去消滅那些為了糧食而襲擊村民，在原野上以洞窟為根據地的魔物。巴雷把隊伍分為兩隊，自己與弓箭手二人上東北方的村莊去；其餘數人留守中央奮力抗戰，直至巴雷二人回歸，打倒原野上的敵人後便進入西南方的瀑蘭洞窟，不一會便殲滅餘黨過關，別忘事先取寶箱。「接受委托」是將軟木塞洞窟內的殭屍消滅便可。

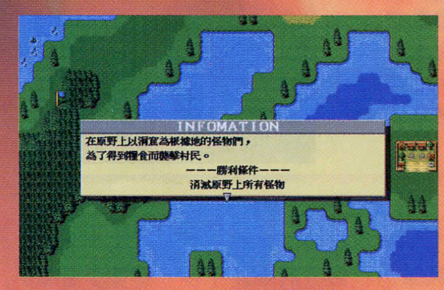


阿斯凱依地方B

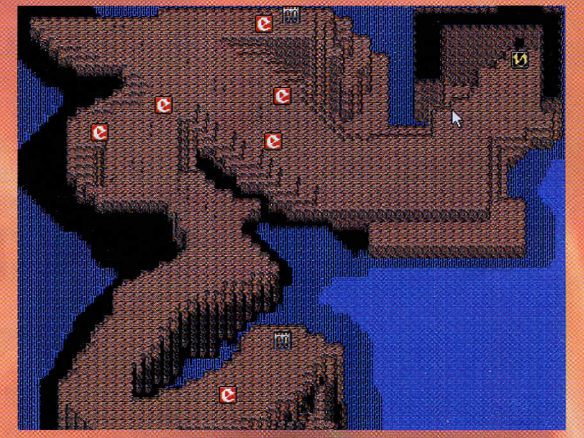
地圖集



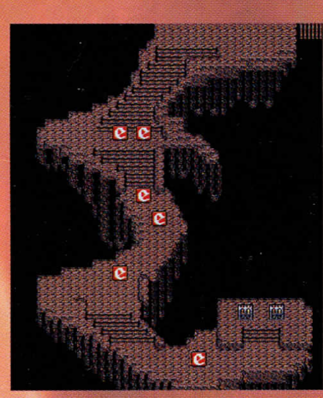
接受委托



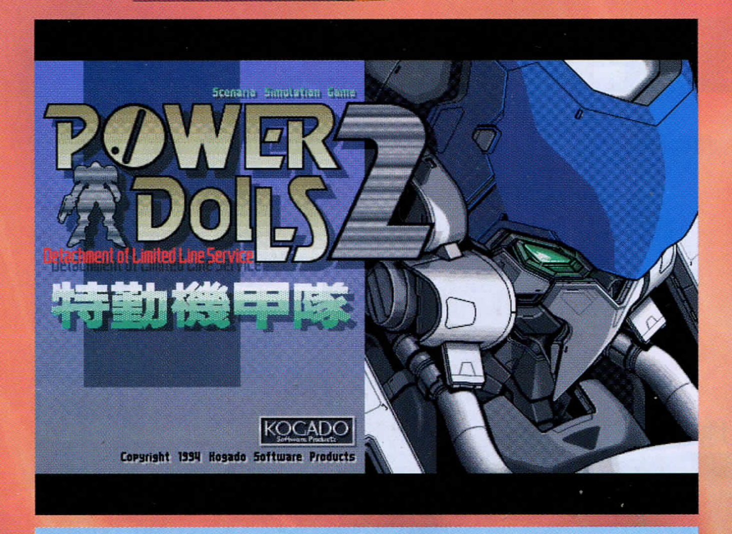
阿斯凱依地方A



瀑蘭洞窟

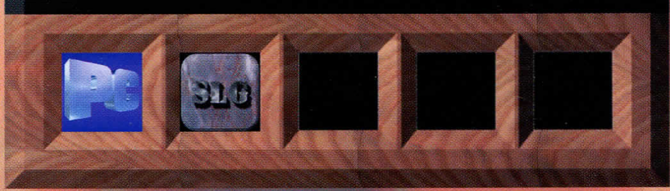


軟木塞洞窟



正正經經的美少女戰史
特勤機甲隊 II

製造商：工画堂　　預定發售日：8月20日
價格：未定

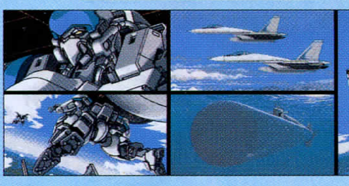


獨立戰爭之後，戰火再臨殖民星

西元2455年，人類為了解決人口爆炸的危機，在宇宙中找到一個適合人類居住的星球——歐姆尼，並進行大量移民。可是，經過一百五十十年的歲月，地球打算接管歐姆尼，初代移民為了從這群打算坐享漁人之利的地球人手中保維自己辛苦建立的家園，於是發動獨立戰爭。在這場戰爭中，歐姆尼移民把他們用以開發歐姆尼的重型機甲改裝成適合歐姆尼氣候環境使用的重裝機動步兵，加上歐姆尼軍中一批全由平均年齡二十歲的女孩子組成的機動部隊「特勤機甲隊」的神勇戰績，令歐姆尼得以獨立。



但是好景不常，獨立戰爭的三十八個月後，新舊移民之間的小爭執，演變成歐姆尼的內戰，加上原本已解體的地球殖民軍殘黨，和打算從地球方面獲取利益的部分歐姆尼企業，便組織起對抗政府的組織「吉亞士」。由於「吉亞士」直接從地球獲得物資，所以勢力迅速成長起來，令歐姆尼內戰陷入膠着狀態。



為了收拾殘局，歐姆尼政府軍再次召集當年在獨立戰爭中立下不少汗馬功勞的「機動機甲隊」成員……

◆立體戰場

雖然在畫面上看來，《特勤機甲隊 II》仍是個2D戰略遊戲，但其實已加入了地形的概念，遊戲還備有平面和四角度3D兩款地圖，供你了解地形變化。



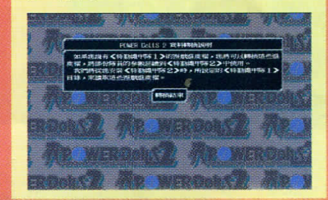
承先啟後的新版本

《特勤機甲隊》雖然以美女軍團作號召，但遊戲遵遁了工画堂一貫傳統，絕不賣弄色情。《特勤機甲隊 II》跟舊版本有不少改變，這些改變令《特勤機甲隊 II》變得更千變萬化，更能滿足戰略遊戲迷的要求。




◆承繼經驗值

如果你曾玩過《特勤機甲隊》第一集，而又未洗去的話，是可以把部分人物的經驗值移植到《特勤機甲隊 II》上的，這是其他遊戲中少有的。



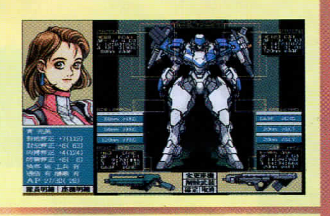
◆戰略抉擇更自由

在《特勤機甲隊》第一集中，所有任務的內容都已預先安排妥當，但在第二集中，作戰方案的變化更多，在全部十場大戰中，大家甚至可以安排支援部隊的參戰時間和入侵方向。



◆「口袋」概念

在這一集中，所有重裝機動步兵都加了一個「口袋」，那其實是個附加裝備的空間，不同類型的機動步兵所能承載的附加裝備數量都不同，配合徹甲彈、發煙彈等設備，可令機動步兵的戰鬥更具變化。



◆勢力均等

在《特勤機甲隊 II》中，由於「吉亞士」是歐姆尼的叛軍，所以最初的裝備和軍力也跟政府軍差不多，這多少令戰鬥的難度增加。



95年最強格鬥遊戲登場！



THE KING OF THE FIGHTERS" 95

製造商：SNK
容量：250M

預定發售日：9月1日
（匣帶版）



激戰首領隊伍！向LEVEL8的爆機挑戰！

推出兩個多星期後，各位已經開始對這遊戲有點心得了吧！今次我們便會以超能力戰士隊的LEVEL8難易度首領攻略法為開始，加上各隊伍全招式一覽及人物使用指引來作更深入的介紹，當然不會少得了各隊伍的爆機畫面了！好了，現在就開始這篇全港最強的KOF'95特集吧！！














人緣甚廣（？）的草薙幸翔

在上一集中只出現了一小節的草薙京父親草薙幸翔SAISHU KUSANAGI（名字的發音亦和日文的「最初」相同），今集竟成為了最後首領胡高RUGAL的拍擋，當你戰勝了全8隊後，便要先勝過他才可與胡高決戰。可能是幸翔在格鬥界有很高的地位吧，任何一隊都會有人認識他的……


■在LEVEL8和他對戰時，首先是派鎮元齋出陣，以瓢簞擊和草薙幸翔拼招。


■若能將幸翔的體力減至圖中那樣，那麼他可以算是完成任務的了。


■跟着是派椎拳崇接戰，利用他的新招龍爪擊，可以令幸翔被迫要不斷硬擋。


■當掌握了輸入指令的時機後，用這一招將幸翔屈死亦不會太難。

人與機械的結合，奧米加胡高誕生！

今集的最後首領和上集一樣是胡高，他雖然在KOF'94時戰敗，但他在接受了改造後復活過來。基本上，雖然他的招式和上一集分別不大，但不像上集那麼蠢了，儲氣時不會儲滿後才動，加上各遊戲機中心提供的LEVEL8難易度，想打敗它，相信要先交一些學費了……


■需接戰胡高的拳崇，唯一可做的是盡量減去他的體力。


■最後出動的雅典娜，戰法很簡單，就是看準時機用PSYCHO REFLECTOR這一招來防禦。


■當胡高在近距離放波時，這種反彈招式的攻擊可以較有把握的令他受傷。


■這樣，即使是LEVEL8的首腦戰亦一樣可以爆機了。

主角隊

ENDING





BENIMARU
YEAH, I GUESS YOU'RE RIGHT.





PROLOGUE

知道了京完成修煉回到日本這情報的紅丸與大門，為了迎接京而來到碼頭。

紅丸：「真是的，終於肯回來了嗎！」

大門：「到底會變得有多強呢……」

當以為是所乘的船到岸時，一個戴着面具的身影向他們二人襲擊。那攻擊非常敏銳，即使是擁有像紅丸及大門的實力，要避過那攻擊亦非常吃力。

紅丸：「這、這傢伙怎麼了！？」

大門：「唔是個出奇地敏捷的傢伙呀！」

就在這時，不知從那裏有一道難以想像的火炎向襲擊兩人的面具身影那邊掠過。

影：「嗚…！」

當眾人望向火炎飛來的方向時，看見了剛把指尖上的火吹熄的京。

京：「在幹甚麼了，你們兩個。」

紅丸：「京、是京嗎？！」

被京的火炎所掠過的身影，面具被打破掉了在地上。裏面的面孔竟然就是1年前將他們帶到胡高那裏的秘書。

紅丸：「妳、妳是！？」

秘書：「嘿嘿嘿…果然當三人到齊後就輪到對我不利。今次的工作是將這個交到你們手上，就此收手吧。」

胡高的秘書從懷裏拿出了一封招待信。

秘書：「是KING OF FIGHTERS'95的招待信。無論如何都希望幾位能夠參加…那麼，期待着再見到幾位的時候了。」

說完了後，胡高的秘書便很快的離開了。

紅丸：「呃、等、等等呀！」

京：「…真是的，很熱鬧呢。剛剛回來便這樣了。不過呢，看來不會悶了。」

紅丸：「呀，變得有趣起來了！不過，那個女人會來，難道胡高他…！？」

京：「胡高嗎…！那就更加不用說了！」

紅丸：「那麼…又要和你們組隊了。沒有辦法了呢…！」

大門：「唔，雖然不能和你們一戰是有點可惜，但也算了吧。」

京：「好…！那麼、出發吧！」

人物特色

草薙京的連續技威力比以往大了，而大蛇薙在出招時若按着掣不放，是可由自己控制出招時間的。紅丸的反動三段踢可隨時使用，若於近距離使用，可令對手被迫擋格而扣去體力。除此之外，他的真空片手駒亦比起上集較易受到敵人的反擊。大門五郎新加入的兩種投技都相當有用，即使對手正在出招亦可將他們截停。

人物出招總表

草薙京　KYO KUSANAGI

投摔技



一剎背負投
←或→+C

特殊技



外式・轟斧陽
→+D



八拾八式
↘+D



外式・奈落落
跳躍中↙、↓、↘+C

必殺技



DARK THRUST
百八式・驅闇炎
↓↘→+A或C



FIRE BALL百式・焚鬼炎
→↓↘+ A或C



SPINNING KICK
百壹式・朧車
←↓↙+B或D



(新招)CRESCENT SLASH貳百拾貳式・琴月陽
→↘↓↙←+B或D



(新招)NEW WAVE SMASH
七拾五式改
↓↘→+ B或D

超必殺技



SERPENT WAVE
百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+C



二階堂紅丸　BENIMARU NIKAIDO

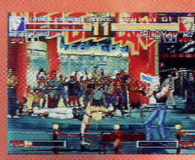
投摔技



FRONT SUPLEX
←或→+C或D

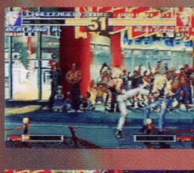


SPINNING KNEE DROP
旋轉膝壓倒
跳躍中↙、↓、↘+C或D



SHINKU KATATEGOMA
真空片手駒
→↘↓↙←+B或D

IAIDO KICK居合踢
↓↘→+B或D



(新招)TRIPLE RESIST KICK
反動三段踢
居合踢後↓↑+B或D



(新招)SUPER LIGHTNING KICK超閃電腳
↓↑+B或D

特殊技



FLYING DRILL
飛天鑽
跳躍中↙、↓、↘+D

必殺技



LIGHTNING FIST雷刃拳
→↓↘+A或C

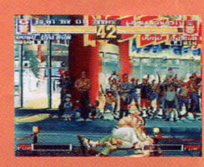
超必殺技



HEAVEN BLAST FLASH
雷光拳
↓↘→↓↘+C

大門五郎　GORO DAIMON

投摔技



十字締
→+C



横車
←+C



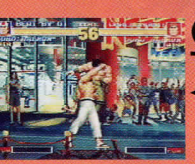
移位劇腳
←或→+D



SUPER UKEMI超受身
↓↙←+B或D



SUPER OHSOTOGARI
超大外割
接近對手時
→↙↓↘+D

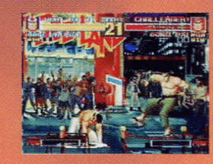


(新招)CLOUD TOSSER
←↙↓↘→+A



(新招)STUMP THROW
←↙↓↘→+C

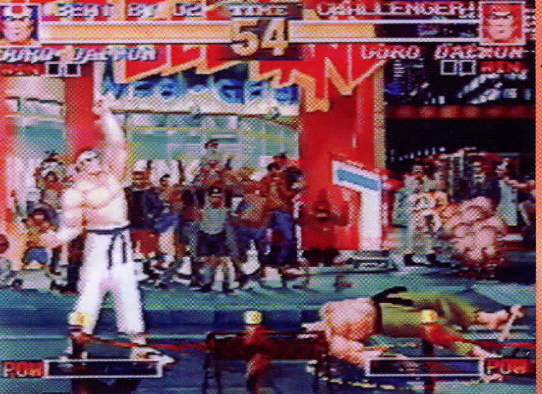
必殺技



MINELAYER
地雷震
→↓↘+A或C

超必殺技





HEAVEN TO HELL DROP地獄極樂投
→↘↓↙←→↘↓↙←+C

宿敵隊

PROLOGUE

在黑暗中有一個人影在走着。那個人影是如月影二，當如月走了一會，比利突然從上空向他襲擊。兩人互相出招看見正要兩敗俱傷時，如月的拳突然在比利的眼前停了下來。

比利：「……為何你要停下這拳。」

如月：「因為你也將棒停了下來。」

比利的棒亦是在如月的喉嚨前停了下來。兩人慢慢的分開了。

如月：「哼，你的名字是叫比利吧。找我有甚麼事了。」

比利：「嘿，等等吧，待另一位演員先來到吧…！」

就在他説這話的瞬間，一陣不知由誰放出的藍白色火炎在兩人之間掠過。

如月：「唔！甚麼人！！」

在黑暗之中，有人個人影徐徐地出現，其中一隻手更抓着一個滿面鮮血、就像死人一樣的男子的頭在拖着。

八神：「嘿嘿嘿…真是無聊…我雖然不知你們有何目的，但你以為這種程度的人也可以把我殺掉嗎……」

八神一邊説，一邊將捉着的男人抛到比利面前。事實上，這個被八神打得遍體鱗傷的人是傑斯旗下一名有相當實力的格鬥家。

八神：「把人叫到這種地方來，還打了過這麼大的招呼…。那麼…今次輪到哪一個想死先了…」

比利：「嘿，靚仔。我不出聲就自大起來，不要小看我了！」

比利雖然拿起三節棍擺好架式，但不知是受了甚麼威壓，整個人也動不了。

比利：「怎、怎麼了…」

比利遂漸發現在接近中的八神背後，有着一個異樣的影子。

比利：「竟、竟然可以令我一步也動不了…。你到底是…！」

八神：「我嗎？我是…」

八神的手突然出現了火炎。

八神：「八神…庵。」

如月：「是、是八神嗎！」

比利：「八神…！是了…是這個人嗎！」

八神：「……死吧。」

比利：「等等！」

ENDING







這一句説話，將僵持起來的緊張感解除了。

比利：「果然厲害，兩個人都是超過我所期待的人材。」

如月：「甚麼？是怎麼一回事了！」

比利從懷中取出了KING OF FIGHTERS的招待信。

比利：「看看這個吧。」

八神：「…是KING OF FIGHTERS的招待信嗎。這又怎麼了。」

比利：「當然是出場了。我們要組成隊伍！悉麼了！我想這樣你們來説也是一件沒有損失的事吧…？」

八神：「…KING OF FIGHTERS嗎…的確，草薙京是會出場的…嘿…真有趣，説不是殺掉那傢伙的一個好機會…」

如月：「嘿，原來如此。我亦為了與極限流空手道決一高下…」

比利：「好，那麼就此決定了…！」

八神：「好吧。不過，我要事先聲明，不要把我看成是同伴了。可以利用的便去利用。對我來説就只是這樣了。」

如月：「當然了。我這邊亦完全沒這樣想過！那麼，在大會中見面了。再見吧！」

兩人就此離開了。

比利：「嘿嘿嘿，傑斯大人。這樣，演員已經集齊了。哈哈哈哈！」

人物特色

八神庵是今集的新人物，基本上他和草薙京有很多相似地方，不同之處是八神的攻擊距離較長，但亦因此而收招較慢且空隙大。大跳躍加後踢腳的角度特別，在人戰中有一定效果。至於八稚女雖然屬亂舞型超必，但攻擊判定很差，沒有把握最好便不要用。

比利的雀落棍及三節棍中段打對於敵人的遠程武器都有連消帶打的功效，對於依靠遠程武器的人物會有一定優勢。旋風飛翔棍可用控制桿的前後來控制落下位置，變化頗大。

如月的斬鐵波功用和霸王翔吼拳差不多，但由於出招前的動作少，出招會較快，不妨多加利用。除此之外，流影陣的持續時間頗長，需多加留意。

人物出招總表

八神庵　IORI YAGAMI

投摔技



逆剝
←或→+C



屑風
←或→+D

特殊技



外式・夢彈
→+C・C

外式・轟斧陰"死神"
→+D



外式・百合折
跳躍中←+D

必殺技



DARK THRUST
百八式・驅闇炎
↓↘→+A或C



FIRE BALL
百式・焚鬼炎
→↓↘+A或C

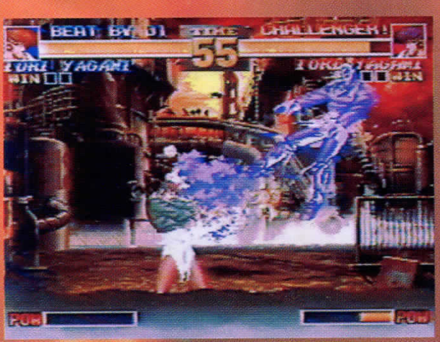


DEADLY FLOWER
百貳拾七式・葵花
↓↙←+A或C×3



DARK CRESCENT SLICE
貳百拾貳式・琴月陰
→↘↓↙←+B或D

超必殺技



MAIDEN MASHER
禁千貳百拾壹式・八稚女
↓↙←↙↓↘→+C



比利　BILLY CANE

投摔技



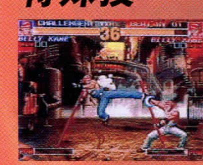
一本垂釣投
←或→+C或D

CLUB BLOW三節棍中段打
←↙↓↘→
+A或C



SUPER POWER CLUB
旋風飛翔棍
↙↓↘→+B或D

特殊技



持桿跳踢
→+D

超必殺技

FLAMING HURRICANE　超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+同時按AC



必殺技



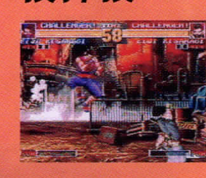
CLUB TWIST
旋風棍
連按A或C



SPARROW DROP雀落棍
↓↙←↖+A或C

如月影二　EIJI KISARAGI

投摔技



空中一本背負投
←或→+C或D



MIST SLASH
霞斬
↓↙←+A或C



斬鐵波
↓↘→↘↓↙←
+A或C



骨破斬
→↘↓↙←+B或D





(新招)SHADOW ATTACK影摹
↓↘→+B或D

必殺技



SPIRIT BLAST
氣孔砲
↓↘→+A或C

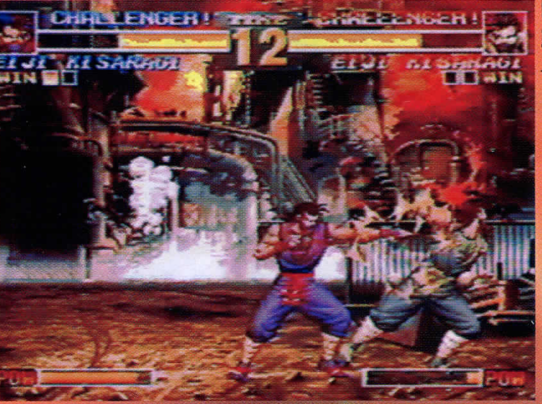


SHADOW SLICER流影陣
←↙↓↘→
+A或C



STALLION KICK天馬腳
↓↙←↖+B或D

超必殺技



MANTIS PUNCH
斬鐵螳螂拳
←↙↓↘→↘↓+B

餓狼傳說隊

ENDING











PROLOGUE

東丈找到了在地中海某小島修煉中的泰利和安迪。

東丈：「泰利、安迪！你兩個還未死掉嗎。」

泰利：「嗨，你不是東丈嗎。剛剛到達的嗎？」

東丈：「唔…事實上，剛才我去過了酒店，有些這樣的東西寄給我們了！」

東丈一邊説，一邊將懷中的KING OF FIGHTERS招待信拿了出來。」

安迪：「這、這個是！KING OF FIGHTERS的招待信！？」

泰利：「喂喂，等一等。到底是怎麼一回事了。」

東丈：「嗯。呃、説起來，剛才阿舞也在的呢…」

安迪：「呃？等、等一下。難道舞亦來了嗎…」

東丈：「嗯、雖然來是來了，但一看見了這招待信後，反正安迪也會和你們組隊的吧！她這樣説了後，便憤怒地乘上飛機不知去了哪裏了！完全是安迪你弄哭人家的呢！」

安迪：「怎、怎會這樣了！唉，大概舞是打算和上次的隊員組隊的了。相信又會成為強敵的了。」

泰利：「話説回來，今次的大會到底哪個會是主辦者？胡高應該在上次死了的了…。難道會是傑斯與古拉撒嗎…」

東丈：「是這件事嗎、和KING OF FIGHTERS的招待信一起，亦來了這樣的東西。」

東丈從懷中取出了KING OF FIGHTERS招待信以外的另一封信。

泰利將信拿出讀了起來。

泰利：「泰利君、安迪君、丈君。當這封信送到你手上時，我想剛好是KING OF FIGHTERS的招待信送到的時候。我雖然和上次一樣未能參加，但在今次大會中我亦準備了少許余興。希望你們能好好享受。祝幾位能取得優勝……傑斯・荷活」

安迪：「難道説傑斯在今次的大會中佈下了甚麼陷阱了！？」

東丈：「唔。不過這不就是説明了今次的主辦者不是傑斯了嗎。」

安迪：「那麼，會是古拉撒嗎！？」

東丈：「不，這個就不清楚了…。」

泰利：「安迪、東丈。這件事暫時就不去理吧。只要在世界任何地方有以KING OF FIGHTERS為名的格鬥大會舉行的話，當然亦少不了我們參賽的吧！」

東丈：「嘻，説得對，就是如此！總之參賽勝了便可以吧！」

泰利：「好，那麼決定了的話便盡快去做好準備吧。」

安迪：「嗯！」

東丈：「好嘢！又可以來大鬧一場了！」

人物特色

泰利自餓狼3增加過來的POWER DUNK有着超強的命中判定，加上是向斜前方使出，原則上是比RISING TACKLE更適宜用來對空的。至於衝擊拳則比上集易破了，出招前要更加小心。

安迪和上集沒多大分別，就是今集新增的擊壁背水掌亦不是那麼有用。

東丈的新招黃金之腳跟，由於出招軌跡可避過不少遠程武器，所以是很強的一招。至於蹲下重腳因為不再是強制向前滑剷，亦比上集好用了不少。

人物出招總表

泰利・波格 TERRY BOGARD

投摔技



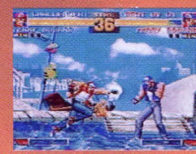
BUSTER THROUGH
←或→+C或D

特殊技



BACK KNUCKLES
→+D

必殺技



BURNING KNUCKLES
↓↙←+A或C



POWER WAVE
↓↘→+A或C



RISING TACKLE
↓儲氣後↑+A或C

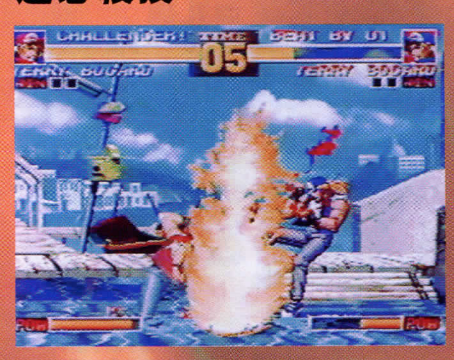


CRACK SHOT
↓↙←↖+B或D



(新招)POWER DUNK
→↓↘+B或D

超必殺技



POWER GEYSER
↓↘→↙→+同時按BC

安迪 · 波格 ANDY BOGARD

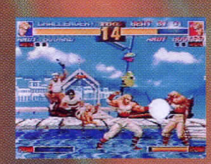
投摔技



抱身投
←或→+C或D



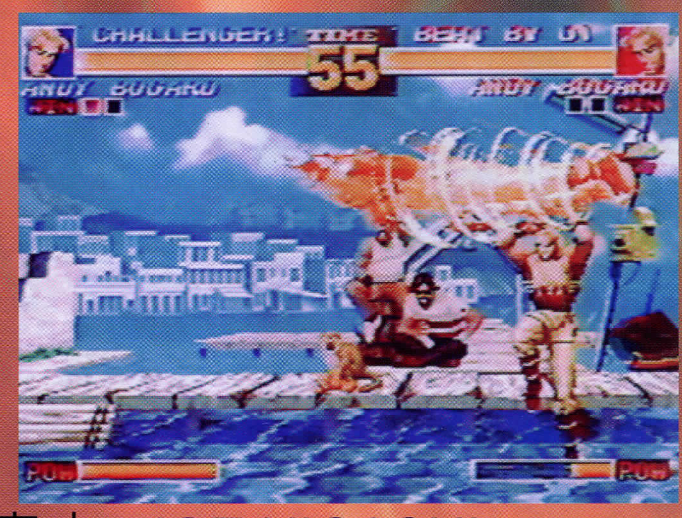
SONIC SPLIT
空破彈
↙↗+B或D



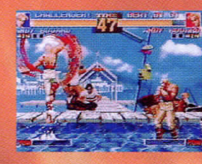
（新招）DAM BREAKER PUNCH
擊壁背水掌
↓↙←+B或D×3

超必殺技

SUPER SONIC SWIRL超裂破彈
↓儲氣後↘→+B或D



必殺技



SHO RYU DAN
昇龍彈
→↓↘+A或C



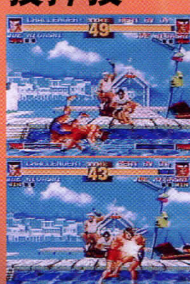
ZAN EI KEN
斬影拳
↙儲氣後→
+A或C



HISHO KEN
飛翔拳
↓↙←+A或C

東丈 JOE HIGASHI

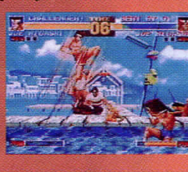
投摔技



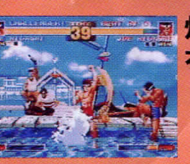
LEG THROUGH
腳投
←或→+C



膝撞地獄
←或→+D



TIGER KICK
猛虎踢
↓↘→↗+B或D



爆烈拳FINISH
在爆烈拳途中
↓↘→+A或C



TNT PUNCH
爆烈拳
連按A或C



(新招)GOLDEN HEEL HURTER
黃金之腳跟
↓↙←+B或D

特殊技



SLIDING KICK滑剷腳
↘+D

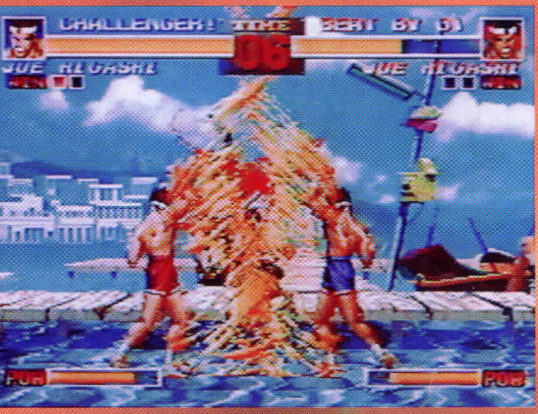
必殺技



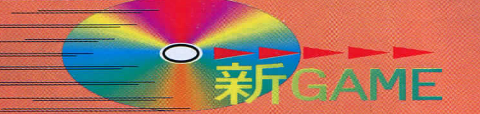
HURRICANE UPPER
旋風勾拳
←↙↓↘→
+A或C

SLASH KICK
破裂腳
↙↗+B或D

超必殺技



SCREW UPPER
螺旋勾拳
→←↙↓↘+同時按BC



龍虎之拳隊

ENDING







PROLOGUE

在南鎮的極限流空手道場中，羅拔突然走了去找修煉中的獠。

羅拔：「喂、獠！你已經看見了有這樣的東西來了吧！？」

當羅拔這樣説着時，手上拿着的正是KING OF FIGHTERS的招待信。

獠：「唔？怎麼了……。啊，這個嗎，這個的話亦到了我這邊了。」

羅拔：「呃、怎麼你會這樣了…。説起來阿獠，百合她還未知道這件事的吧？」

獠：「不，百合還未來和我説過甚麼，我想大概是不知道吧。説起來，她説從今天起要到外地旅行，剛剛才出門吧。真是巧合呢。羅拔。招待信的事絕對不要對百合説啊。」

羅拔：「呃…。大家咁話吧。」

拿着大旅行袋在機場走着的百合。當走了一會後她便停了下來。

百合：「嘻嘻，雖然大哥似乎是不想讓我知道KING OF FIGHTERS的事，但上次的參加者都收到招待信了！好了、等我吧阿舞、阿京。」

百合就這樣離開了。畫面再次回到道場這邊。

獠：「不過呢，羅拔。今次的參加成員怎辦了？」

羅拔：「這個呢，師父的身體看來已經有點應付不來了。」

琢磨：「喂喂，想將我掉下嗎！」

琢磨從道場中走了出來。

獠：「老、老爹！」

羅拔：「師、師父！」

琢磨：「我可是極限流的始創者啊！雖然説這身體已有點比不上從前，但仍然是不會輸給你們的，是否要來試試呢，羅拔。」

羅拔：「不、不是的。師父的厲害我一眼就看得出了。那麼，即是説和上次一樣由這3人組成隊伍是OK了吧！」

獠：「嗯，我是沒有所謂的！」

羅拔：「好了，決定了。那麼就此幹吧！」

不過，琢磨的直覺告訴他，胡高仍然生存着，而他亦感到這次大會説不定會是自己的最後一戰。琢磨不斷在中心想着。

琢磨：「今次看來會是相當艱苦的一戰。阿獠、羅拔。今次説不定會令我的格鬥家人生結束。但是，我相信極限流會被你們發揚光大的……。」

人物特色

龍虎隊三人的共通特點是飛燕疾風腳被擋後的硬直時間比上集長了，至於個別角色方面，羅拔的飛燕龍神腳落空時的硬直時間長了，不能像上集般接以龍牙來屈人。極限流連舞腳因為屬投摔技類別，對手是不能靠防禦避過的，可用來對付那些不知道這特點的人。

琢磨的虎煌拳加翔亂腳指令投對電腦頗為有效，但在擊暈對手所需的連續擊中數目上則比上集要再多一擊才可。

獠的空中龍虎亂舞易出了，而且他的龍虎亂舞即使被擋格時，他也是三人中硬直時間最短的一人，要改回守勢亦較易。除此之外，他的極限流連舞拳亦有着和羅拔極限流連舞腳相同的特性（防禦不能），不妨多加利用。

人物出招總表

羅拔・嘉西亞　ROBERT GARICA

投摔技



斬首投
←或→+C或D

必殺技



DRAGON BLAST PUNCH
龍擊拳
↓↘→+A或C



LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D



RYUGA龍牙
→↓↘+A或C



HAOH SHO KOH KEN
霸王翔吼拳
→←↙↓↘→+A或C



幻影腳
→↘↓↙←+B或D

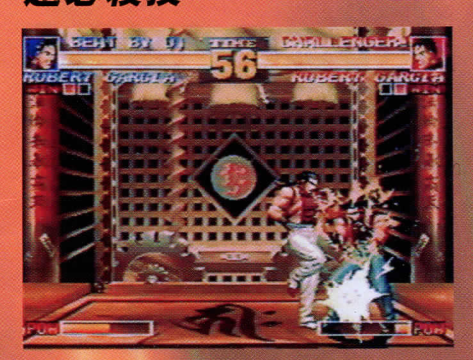


飛燕龍神腳
跳躍中↓↙←+B或D



(新招)KYOKU GEN KICK DANCE
極限流連舞腳
接近對手時
←↙↓↘→+D

超必殺技



RYUKO RANBU龍虎亂舞
↓↘→↘↓↙←+C

琢磨・坂崎 TAKUMA SAKAZAKI



投摔技



一本背負投
←或→+C或D

必殺技



TIGER FLAME PUNCH虎煌拳
↓↘→+A或C



LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D

SHORAN KYAKU
翔亂腳指令投
接近對手時
→↘↓↙←+B



SHORAN KYAKU ATTACK
翔亂腳指令投
→↘↓↙←+D



ZAN RETSU KEN暫烈拳
→↘↓↙←+A或C



霸王至高拳
→←↙↓↘→
+A或C

超必殺技



RYUKO RANBU
龍虎亂舞
↓↘→←→+同時按AC

獠・坂崎 RYO SAKAZAKI

投摔技



巴投
←或→+C或D

特殊技



冰柱破
→+C

必殺技



TIGER FLAME PUNCH虎煌拳
↓↘→+A或C



LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D

KOHO虎砲
→↓↘+A或C

HAOH SHO KOH KEN
霸王翔吼拳
→←↙↓↘→
+A或C



ZAN RETSU KEN暫烈拳
→↘↓↙←+A或C

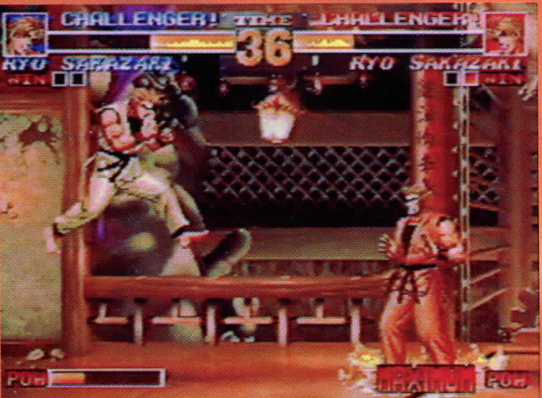


空中虎煌拳
跳躍中↓↘→
+A或C



(新招)KYOKU GEN KICK DANCE
極限流連舞拳
接近對手後
←↙↓↘→+C

超必殺技



RYUKO RANBU
龍虎亂舞
↓↘→↘↓↙←+C

女性格鬥家隊

ENDING








MAI, YURI
KYAAAAH!



KING
NEXT TIME. NEW PARTNERS.

PROLOGUE

阿京正在替自已所經營的酒吧打掃。不過，在望向時鐘後卻嘆息起來。
京：「差不多是來的時候了。」
正當她這樣想的瞬間，百合充滿精神地走到了店裏去。
百合：「午安呀！阿京！！」
阿京似乎被這樣的百合嚇倒了。
京：「吓……果然是這樣……」
百合：「呃……我想讓妳嚇一跳才特意甚麼也不說來到英國，為何妳會不吃驚的！？」
京：「這個嗎……」
這時大門打開，阿舞走了進來。
舞：「阿京！午安！！」
百合：「呃～是阿舞呢！午安。」
舞：「呃、百合！很久不見了。」
京：「唉……妳們的行動方式，完全如我所想像般。」
舞：「呃、被妳看穿了……」
京：「因為我這邊也來到這個呢……」
阿京一邊說，一邊從懷裏取出了KING OF FIGHTERS的招待信。
百合：「怎麼了，那麼長話短說了。我們又再一起組隊吧。」
京：「唔……」
舞：「怎麼了？阿京。難道……」
京：「雖然是很遺憾…我今次想不參加了。」
百合：「呃～！怎、怎麼一回事了！？沒有阿京在的話，我們……」
舞：「是啊！我完全未想過這3人以外的隊伍了！」
百合：「將理由說給我知吧！理由啊！」
阿京低下了頭一會，跟着便震着兩肩笑了起來。
京：「嘿、嘿、嘿、哈哈哈哈！！」
舞．百合：「…………？」
京：「說笑罷。」
百合：「呃～！！」
舞：「真是的～！太過分呢、竟然騙我們……」
京：「對不起，對不起。因為看見妳們兩人所以……」
舞：「那麼，最後即是怎樣了？」
京：「因為是曾經一度被你們燃起了的鬥志呢，這一年我也等了很久了。」
百合：「成功了！好，看着來吧，哥哥們。」
舞：「這樣，最強女性格鬥家隊再次登場了。」
京：「妳們兩個，既然出場目標當然是優勝吧！可以嗎。」
舞．百合：「嗯！！」

人物特色

百合的虎煌拳加百烈掌指令投是不錯的攻擊模式，而她亦因為有了對空判定頗強的新招百合超勾拳，防禦能力大為提高。

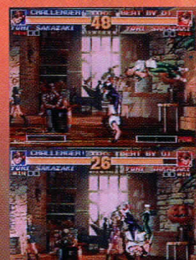
舞的飛鼠之舞不但改為有兩種出招方法，加上改良了原有的指令，令她可使出假飛鼠之舞，間接令這一招的使用機會大了，而新招龍炎陣屬對空技，要對空時會比上集輕鬆得多。

京的TORNADO KICK出招後的硬直時間加長了，加上新招SURPRISE ROSE又並非特別出色，整體上是比上集弱了。

人物出招總表

百合．坂崎　YURI SAKAZAKI

投摔技



無聲投
←或→+C或D

燕落
跳躍中↙、↓、↘+D

特殊技



燕翼
→+D

必殺技



KO OH KEN
虎煌拳
↓↘→+A或C



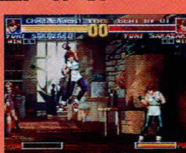
SAIHA碎破
↓↙←+A或C

RAI KOH KEN
雷煌拳
↓↘→+B或D

HUNDRED BLOWS
百烈掌指令投
接近對手時
→↘↓↙←+A

HUNDRED BLOWS
百烈掌移動投
→↘↓↙←+C

HAOH SHO KOH KEN
霸王翔吼拳
→←↙↓↘→+A或C



(新招)YURI SUPER UPPER
百合超勾拳
→↓↘+A或C

超必殺技



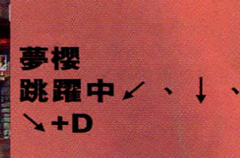
FLYING PHOENIX KICK
飛燕鳳凰腳
→←→↘↓↙←+同時按BC

不知火舞　MAI SHIRANUI

投摔技



風車崩
←或→+C或D



夢櫻
跳躍中↙、↓、↘+D

DEADLY NINJA BEES
必殺忍蜂
←↙↓↘→+B或D

FLYING SQUIRREL DANCE
飛鼠之舞
跳躍中↓↙←+A或C



FLYING SQUIRREL DANCE
飛鼠之舞
↓儲氣後↑+按著A或C



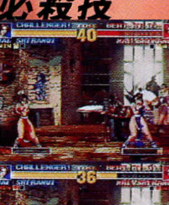
(新招)FLYING DRAGON BLAST
飛翔龍炎陣
→↓↘+B或D

特殊技



大輪風車落
跳躍中↙、↓、↘+C

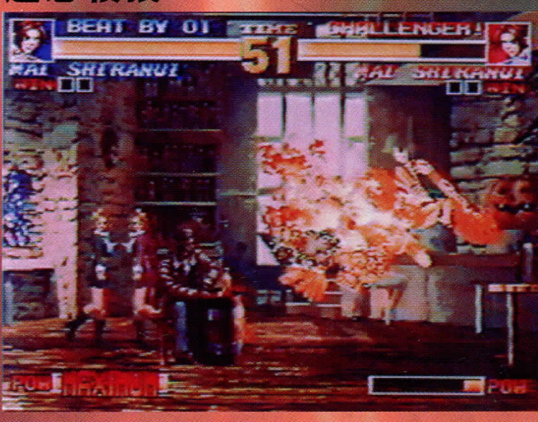
必殺技



KACHO SEN
花蝶扇
↓↘→+A或C

RYU EN BU
龍炎舞
↓↙←+A或C

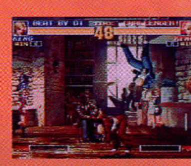
超必殺技



SUPER DEADLY NINJA BEES
超必殺忍蜂
→↙→+同時按BC

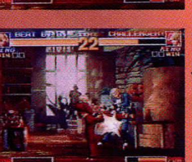
京　KING

投摔技



HOOK BUSTER
←或→+C或D

TORNADO KICK
→↘↓↙←+B或D



TRAP SHOT
→↓↘+B或D



DOUBLE STRIKE
→←→↘↓+B或D



(新招)SURPRISE ROSE
↓↙←↖+B或D

特殊技



SLIDING KICK
滑剷腳
↘+D

必殺技



VENOM STRIKE
↓↘→+B或D

超必殺技



ILLUSION DANCE
←→↘↓↙←+同時按BD



超能力戰士隊

ENDING





人物特色

雅典娜難得才有的對空技PSYCHO SWORD，卻是種出招時間長，判定弱，加上沒有無敵時間的招式，令人有被騙的感覺。另一新招CRYSTAL SHOT可按着A或C掣不放來調節出招時間。原有招式方面，較明顯的分別是空中攻擊的判定是比上集減弱了。

鎮元齋有了新招，卻減去了上集的噴酒招式，對空能力弱了很多。

拳崇和上集的分別不大，雖說有新招式，但面對有對空能力的對手時還是少用為妙。

PROLOGUE

1995年8月。在鎮元齋的修煉場裏修煉中的雅典娜與拳崇，突然感到一些異樣的感覺。

拳崇：「怎、怎麼了！？…喂，雅典娜。剛剛妳有沒有甚麼怪感覺了！？」

雅典娜：「唔。一種不知是甚麼的強大厭惡感經過着身體。」

拳崇：「唔……似乎會是甚麼不祥之兆……」

當兩人在對話時，鎮出現了。

鎮：「你們兩個似乎都終於成長至可以感覺得到邪惡之氣的程度了。」

雅典娜：「呃，師父。……剛才的感覺……那就是邪惡之氣了嗎？」

鎮：「唔。而且，這股氣更是從前曾經感到過的某個可怕而巨大的邪惡之氣！」

鎮跟着從懷裏取出了一封招待信。

鎮：「是這個了。」

雅典娜：「這、這個是……！」

拳崇：「KING OF FIGHTERS！？」

雅典娜：「怎、怎會的。師父，到底是怎麼一回事了！」

鎮：「看來那傢伙果然還沒有死掉。」

雅典娜：「胡、胡高嗎……」

拳崇：「他竟然還未死！？」

鎮：「怎樣？肯定是會像上次一樣要面對危險的了。明知這個還要出場嗎？」

拳崇：「吓～！師父你說甚麼了。我們不是為了這種時候而修行的嗎！？」

雅典娜：「說得對。現在我們又怎可能不戰鬥了！？」

鎮：「……唔，我就是在等這句說話。那麼，當然和上次一樣是不能避免和眾多強者對戰的了！」

拳崇：「這正合我意！我已經不是1年前的拳崇了！」

雅典娜：「唔，就是這樣。就讓你看看這1年來修行的成果。」

拳崇：「好，就此決定了！又要在KING OF FIGHTERS中大鬧一場了！哈哈哈哈！」

天真地叫起來的兩人。但鎮看見這個卻有點擔心起來。

鎮：「……唔，真的沒有問題嗎…………」

人物出招總表

麻宮雅典娜　ATHENA ASAMIYA



投摔技



PSYCHIC THROUGH
←或→+C或D



PSYCHIC SHOOT
跳躍中↙、↓、↘+C或D

特殊技



PHOENIX BOMB
跳躍中↙、↓、↘+D

必殺技



PSYCHO BALL ATTACK
↓↙←+A或C

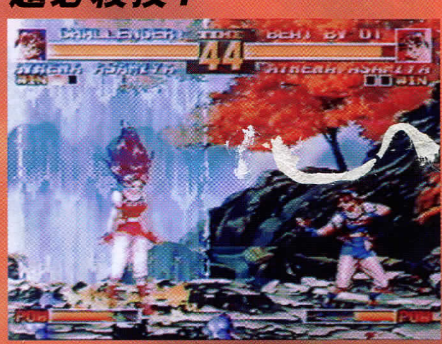
PSYCHO REFLECTOR
←↙↓↘→+B或D



PHOENIX ARROW
跳躍中↓↙←+A或C

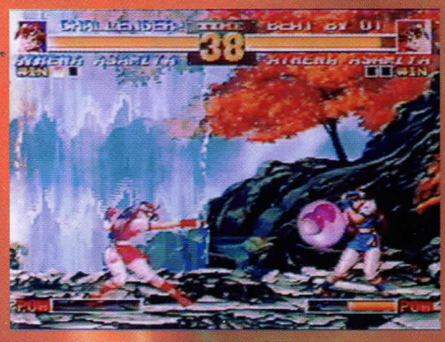
(新招)PSYCHO SWORD
→↓↘+A或C
（可空中出招）

超必殺技1



SHINING CRYSTAL BIT
←→↘↓↙←↖+同時按BC

超必殺技2



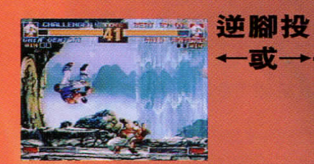
CRYSTAL SHOOT
當SHINING CRYSTAL BIT出招中，輸入↓↙←+A或C

鎮元齋　CHIN GENZAI

投摔技



強飲酒
←或→+C



逆腳投
←或→+D

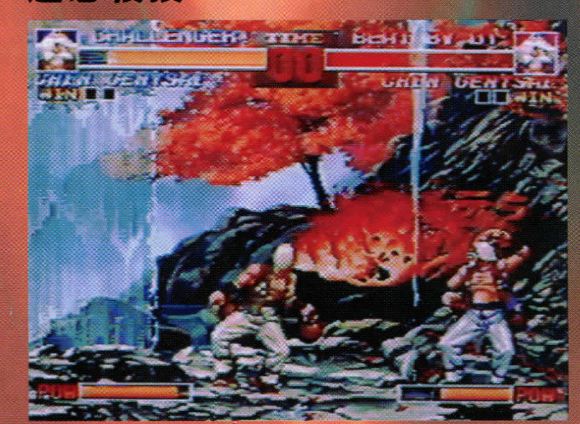


ROLLING PUNCH
回轉的空突拳
←↙↓↘→+B或D



(新招)BURNING SAKE BELCH
柳燐蓬萊
→↓↘+A或C

超必殺技



THUNDER BLAST
轟爛炎炮
↓↘→↓↘+C



必殺技



GROUND ATTACK
瓢簞擊
↓↙←+A或C

椎拳崇　SHII KENSU

投摔技



發勁
←或→+C



巴投
←或→+D



DRAGON UPPERCUT
龍顎碎
←↓↙+B或D



DRAGON'S FANG龍連牙
←↙↓↘→+A或C



(新招)DRAGON TALON TEAR
龍爪擊
跳躍中↓↙←+A或C

(新招)STUMP THROW
←↙↓↘→+C

特殊技

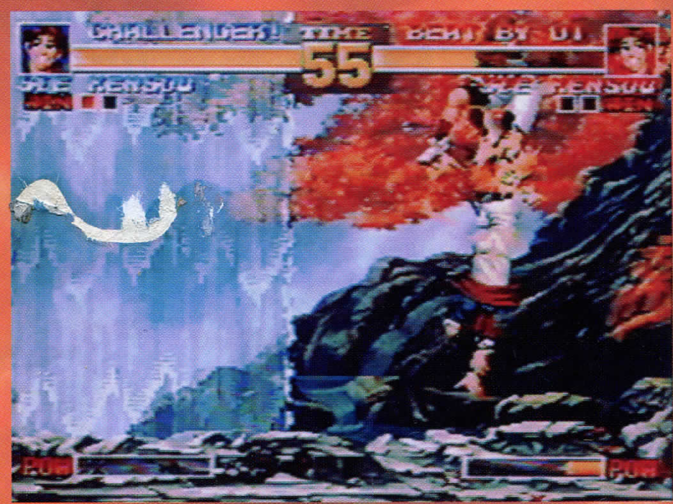


虎撲手
→+C



後旋腿
→+D

超必殺技



DRAGON GOD DRUBBING
神龍天舞腳
↓↘→←→+D

必殺技



SUPER BULLET ATTACK
超球彈
↓↙←+A或C





ENDING







PROLOGUE

某天，傭兵部隊的總帥哈迪倫，在惡夢之中醒來了。

哈迪倫：「嗚、又再是了……又再是SANDRA與KURARA的夢……雖然説是打倒了胡高，但仍未可以將你們的靈魂解救嗎……」

第二天，當哈迪倫正忙於訓煉部下時，古拉古非常慌張的來到哈迪倫的面前。

古拉古：「隊長！有、有這樣的東西交到這裏來了！」

在哈迪倫那裏訓煉着部下們的拉魯夫亦因為這騷動而走近兩人的身邊。」

哈迪倫：「唔！這是！？」

拉魯夫：「KING OF FIGHTERS的招待信！？而且，這個〔R〕的印鑑是……！」

哈迪倫不發一言地，將信打開開始讀了起來。

哈迪倫：「原來如此……假如這個〔R〕是胡高的話…不，即使不是胡高也好，也是直接交給我而非國際警察的。我就是以部隊的名譽為賭注也好，亦只有在這個大會中出了。」

拉魯夫：「隊長，我想你也明白的了吧，這個大會是不能一個人獨自出場的。」

古拉古：「就是這樣！無論如何也要和我們一起呀。」

哈迪倫：「嘿，就是你們不説，我本來也有這個打算的了。好！拉魯夫！古拉古！現在開始我們的部隊會作為特別任務參加KING OF FIGHTERS！」

拉魯夫、古拉古：「明白！」

哈迪倫：「這個〔R〕！肯定是胡高的了……難道他仍然在生……胡高！我接受你的挑戰！」

人物特色

哈迪倫的MOON SLASHER在拼招時的威力降回正常程度，而閃身後按掣的閃避攻擊則有很大的攻擊判定。超必殺技易出了，但兩種能吸取對手體力的招式方面，能吸收到的體力量都比上集減少了。

拉魯夫的站立重拳判定被減弱了，對於蹲下了的對手是打不中的。超必殺技不能像上集般連出，而且被擋後受反擊的機會亦大增。新招急降下爆彈拳亦不算好用。

古拉古的新招很好用，由於速度夠快，對手想反擊亦不容易，即使一些已出招的對手亦可能同樣會中招。但就如拉魯夫一樣，上集的屈招站立重腳變慢了……

人物出招總表

哈迪倫　HEIDERN

投摔技



LEAD HELL
←或→+C或D



HEIDERN INFERNO
跳躍中↙、↓、↘+C或D



NECK ROLLER
↓儲氣後↑+B或D



STORM BRINGER
接近對手時
→↘↓↙←+C

必殺技

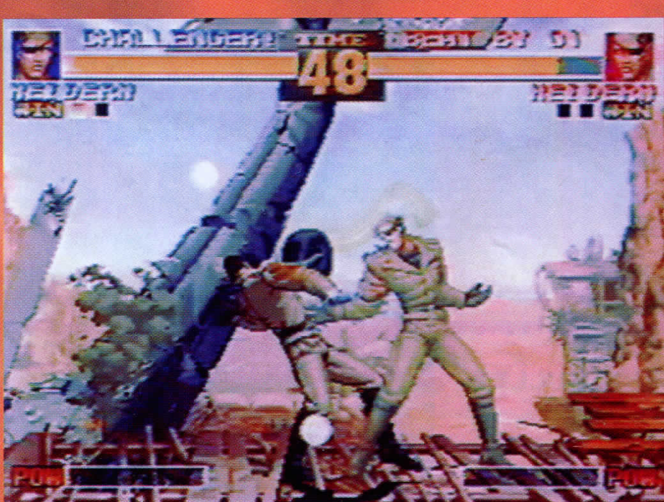


MOON SLASHER
↓儲氣後↑+A或C



CROSS CUTTER
←儲氣後→+A或C

超必殺技

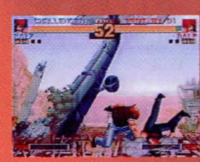


FINAL BRINGER
←儲氣後↓↑+同時按BC



拉魯夫 RALPH

投摔技



高角度喉輪落
←或→+C或D

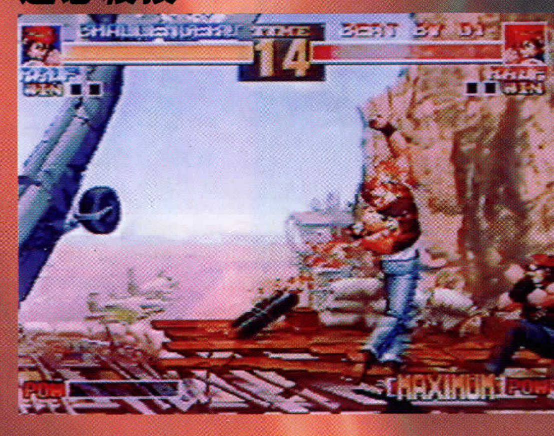


SUPER ARGENTINE BACK BREAKER
接近對手時
←↙↓↘→+D



(新招)BLITZKRIEG PUNCH
急降下爆彈拳
↓儲氣後↑+A或C

超必殺技



SUPER VULCAN PUNCH
↙儲氣後←→+C

必殺技



VULCAN PUNCH
連按A或C



GATLING ATTACK
←儲氣後→+A或C

古拉古 CLARK

投摔技



DEATH BUSTER
←或→+C或D



SUPER ARGENTINE BACK BREAKER
接近對手時
←↙↓↘→+D



(新招)SUPER ARABIAN BURGLARY BACK BREAKER
←↙↓↘→+C

超必殺技

ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER
接近對手時
→↘↓↙←→↘↓↙←+C



必殺技



VULCAN PUNCH
連按A或C

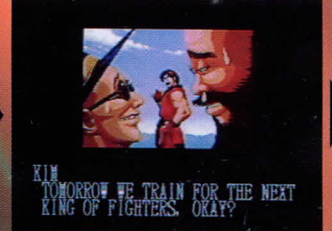


GATLING ATTACK
←儲氣後→+A或C

金隊 ENDING









人物特色

金家藩的空中鳳凰腳相當好用。新招流星腳雖然中途可被對手所破，但也算是不錯的一招，只是飛翔腳改為被擋後不會反彈，可用的價值已大為降低。

陳國漢的最大特色只是加了對空技，其他各方面則和上集分別不大。

蔡寶奇的飛翔空裂斬持續時間加長了，令對手很難再以上集閃避的方法來破解。新招旋風飛猿刺突用於突擊相當不俗，除此之外，他的超必殺技比上集易出了，亦可自行控制前後移動，只是出招後的動作……

PROLOGUE

某個天氣晴朗的下午，與金修煉後的蔡寶奇與陳國漢兩人，正在休息途中。

蔡：「吓～……真是的，每天也是在修行，已經令我開始煩厭。」
陳：「唉……但就是逃走亦馬上被捕。連阿金先生亦覺得困擾呢。」
蔡：「那麼，兩個人一起襲擊他吧。」
陳：「如果可以的話早就幹了。」
蔡：「一世也是這樣的了……」
陳・蔡：「吓～……」
兩人收到了一封寄給金的信。
蔡：「唔？是甚麼來了。」
陳：「這、這個是！是KING OF FIGHTERS的招待信呢！」
蔡：「呃～又是了嗎。已經夠了，那種令人損手爛腳的大會……」
陳：「唔？等等。在這招待信中亦和上次一樣有〔R〕的印鑑。」
蔡：「吓？難道是說那個胡高？不過，那位先生在那時……」
陳：「唔，應該死了的吧喂！我想到一件好事情了。」
蔡：「怎麼了？」
陳：「在這大會中出場的話，又會遇上那位先生的了，跟着，到那時向他請讓求我們加入成為同伴！那樣的話，便可以和這種日子說再見了。怎樣了！」
蔡：「啊！是一個好提意呢。那麼便去吧。」
在這時，跑步回來的金出現在兩人的面前。
金：「好，兩人都終於開始修行了吧！」
蔡：「呃，阿金先生。有這樣的東西寄來了。」
蔡將KING OF FIGHTERS的招待信交給了阿金。
金：「唔？是甚麼了……啊！這不是KING OF FIGHTERS的招待信嗎！果然今年亦要來嗎。這樣修行起來亦有用了。好！為了盡早備戰大會，由明天開始將練習量加倍吧！」
蔡・陳：「呃、呃呃～！！」
蔡：「我覺得我們是幹了一件不得了的事情了……」
陳：「唔，唉，忍耐到大會的話便會實現的了……」
蔡：「會、會是這樣嗎……」
蔡・陳：「哈、哈哈哈哈哈……」
金：「你兩個在說甚麼了！快點開始修行吧！」
蔡・陳：「是、是～了。」

人物出招總表

金家藩 KIM KAP HWAN

投摔技



殺腳投
←或→+C或D

必殺技



FLYING KICK
飛翔腳
跳躍中↓↘→
+B或D



(新招)COMET CRUNCHER
流星腳
←儲氣後→+B或D

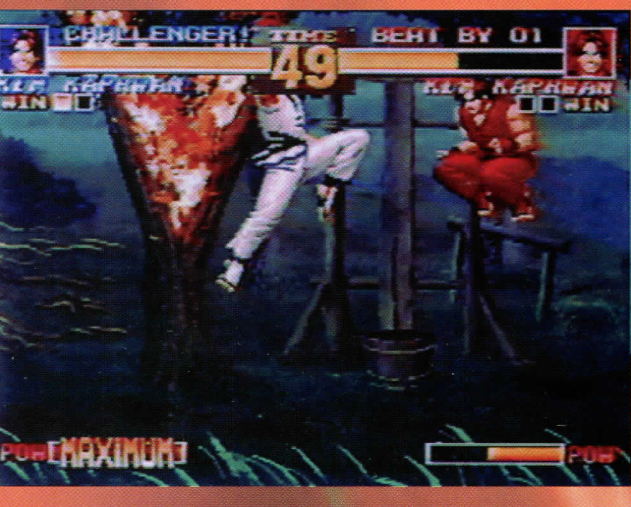


CRESCENT MOON SLASH
半月斬
↓↙←+B或D



FLYING SLICE
飛燕斬
↓儲氣後↑+B或D

超必殺技



PHOENIX FLATTENER
鳳凰腳
↓↙←↙→
+同時按BD

陳國漢　CHAN KOEHAN

投摔技



破壞投
←或→+C



鎖締
←或→+D

必殺技



SPINNING IRON BALL
鐵球大回轉
連按A或C

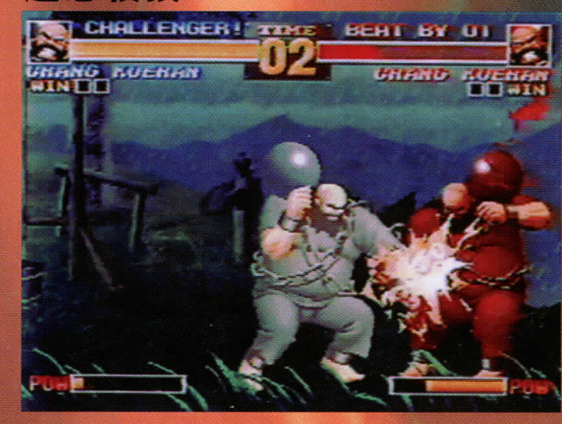


BREAKING IRON BALL
鐵球粉碎擊
←儲氣後→+A或C



(新招)FLYING BALL BREAKER
鐵球飛燕斬
↓儲氣後↑+B或D

超必殺技



WILD BALL ATTACK
鐵球大暴走
↓↘→↘↓↙←+C

蔡寶奇　CHOI BOUNGE

投摔技



頭乘刺
←或→+C

特殊技



二段斬
→+C



路魔踢
→+D

必殺技



HISHO KURETSUZAN
飛翔空裂斬
↓儲氣後↑
+按著B或D



HURRICANE CUTTER
龍卷疾風斬
↓儲氣後↑+A或C



KAITEN HIENZAN
回轉飛猿斬
←儲氣後→+A或C



(新招)SOARING KICK
飛翔腳
跳躍中↓↘→
+B或D



(新招)FLYING MONKEY SLICE
旋風飛猿刺突
←儲氣後→+B或D

超必殺技

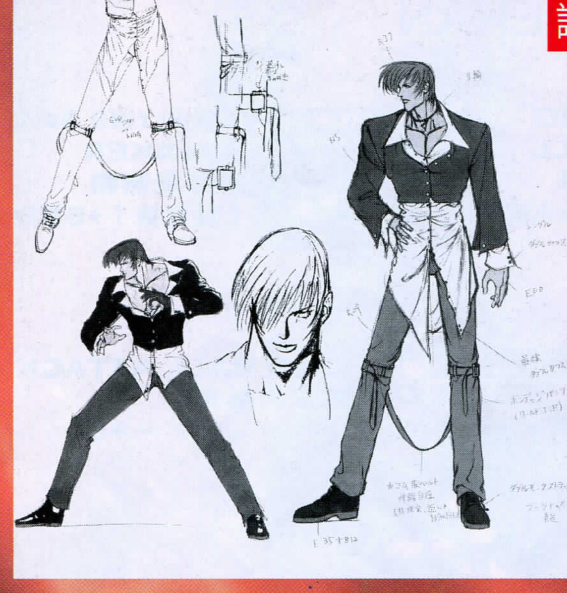


TORNADO RIPPER
真！超絕龍卷真空斬
←儲氣後↓↑+同時按BC

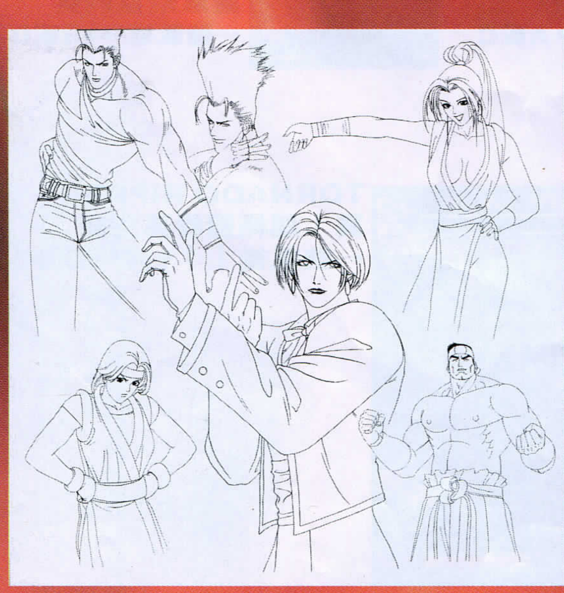


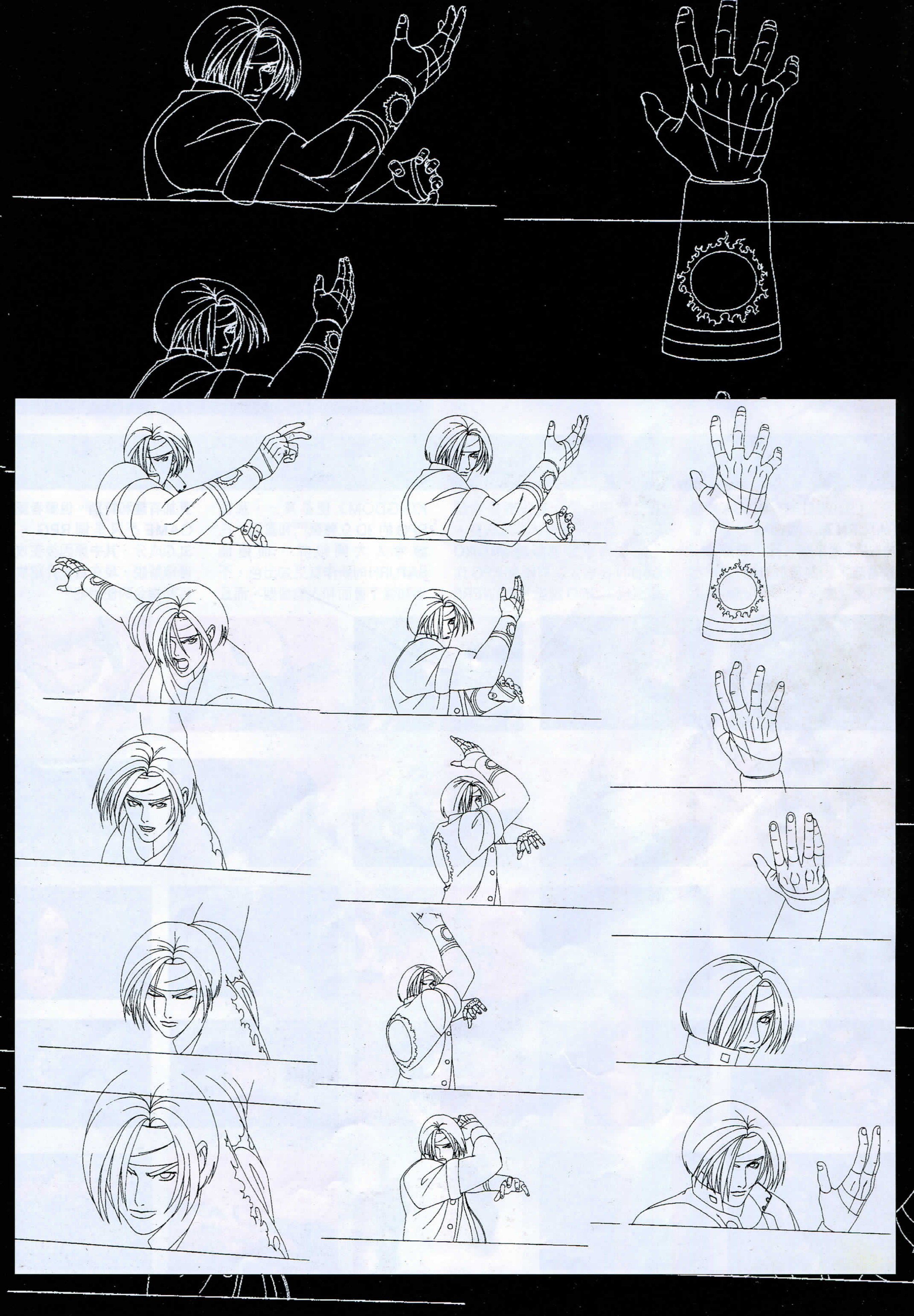
設定資料集VOL.2

THE KING OF THE FIGHTERS '95









特別附錄





次世代的RPG就是這樣子的！

RIGLORD SAGA

文：次世代

製造商：SEGA　容量：CD-ROM
價格：5800日圓



期待已久的新作

《RIGLORD SAGA》是SATURN第二個RPG作品，對於RPG迷來講，這可說是一個大喜訊，因為自從SATURN出產以來（去年十一月尾至今年六月尾期間）便一直沒有多少個RPG作品出現，令人非常失望。

製作這個遊戲的MICRO CABIN在很久以前便有RPG作品出現，3DO遊戲《POWERS KINGDOM》便是其一，那個RPG的3D立體戰鬥和畫面，已經令人大開眼界，而這個SATURN的新作就更加出色，不但加強了畫面和人物造型，而且更加有趣和特別。但筆者認為此GAME不只是個RPG，也有SLG成分，其中原因後在攻略中慢慢解説，現在首先介紹故事內容和指令的使用吧！

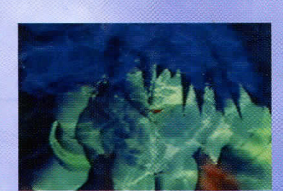























簡單來說是王子復仇記



在尼高洛大陸（*1）的北部，有一個國家名叫昆士蘭女王國（*2）。該國內有一位心地善良的女王，這個和平、美麗的國家在她的統治下，人民都過着幸福的生活。但是，在遙遠的東方有一個國家名叫山泰國（*3），該國的將軍嚴元帥（*4）突然發動侵略，率領軍團越洋渡海來攻打昆士蘭女王國，昆士蘭女王國抵受不了敵人的進攻而被敵人佔領了，而女王更被嚴元帥逮捕，成為階下囚。幸好，唯一擁有王室繼承權的王子和數名部下能及時逃出生天。王子為了救回國家和母親，立誓打倒嚴元帥和山泰國，於是連同部下和朋友，一起踏上這條復仇之路。



操作方法



由於大部分此GAME中的指令都是漢字，所以很容易明白。標題畫面按START掣便開始；十字掣是負責人物移動、指令選擇等；按A掣可叫喚飛行道具和決定指令；按B掣可打開一般指令欄和取消指令欄；按C掣是指令決定；X、Y和Z三掣是視點撤換，可按個人喜好來作決定，再按Z便顯示出敵我之間的HP和MP數值，方便參考；L和R掣可即時選擇行動人物，免除移動十字掣。

值得一提的是指令欄在不同地方有不同用處，如在村內和村外按指令欄是可作記錄的，但在迷宮和某些戰場按指令欄便不能記錄，只可讀取記錄。





在戰鬥中角色是不會即時升級的，但武器威力，魔力和防守力就會在戰鬥中升級，這些都必須在戰鬥中多次使用才能夠升級，如果只使用武器而不用魔法的話，那只會升武器而不升魔法，這點大家必須緊記。

有一些戰場是可以「退卻」指令來即時逃走的，退卻後不單HP和MP會自動回復，在退卻前所得的經驗值和級數亦會保留下來，連在戰鬥中失去作戰力的同伴也可自動復活，所以在有「退卻」指令可供使用的戰場，以這一招來升級是十分方便的。

此GAME本身設有指令記憶，可記下玩者上一回合所使用的道具和指令，到下次戰鬥或第二回合時游標仍會停留在上一次的指令上。

每個角色均有限制所攜帶的物品數量，相同的道具一次只限攜帶九件。村外有路牌告訴你各地點的方向，十分便利。

不顧部下生死的魔將軍

故事一開始便在一片草原上，只見王子和部下們被嚴元帥和他的手下圍攻，王子等人剛從城堡中逃出生天，想不到嚴元帥會料到他們有此一着，他先命令部下武藏（*5）和其他式神進攻，王子眼見無路可走，便奮勇作戰（此時大家只需向前行，並不需要真的攻打，所以正好趁此機會學習指令和換視點）。但是不久，嚴元帥竟然為了斬草除根，不理手下的安危，使出魔法火海向着王子和自己的部下出招，而王子看準時機，借火海逃走，嚴元帥唯有再派部下追殺王子。

大戰地圖 1



己方陣形


艾麗珊


希達公卿


阿瑟王子


獅子丸

五幹部之一「影之修座」登場




鏡頭一轉便到了森林內，先前忍者戰士武藏因受到嚴元帥的攻擊而暈倒，醒來後發覺王子把他和他的兩名武神部下一同救回，又因嚴元帥的可惡行為，使他決定加入王子陣形來報恩。

這個森林只得一條出路在北方，按指令欄可看到地圖。左下方盡頭會不時出現敵兵，敵兵只有下忍和突擊兵，其中最值得留意的是下忍的攻擊，因它會用痳痺魔法令對方不能活動。戰鬥時留意地形位置，畫面右面會顯示出正在移動的角色的高度，數值愈高，攻守力便愈高，像SLG一樣。出口前有個凹位處，那裏會突然出現三名下忍，幸好不難收拾，而在出口前大家會遇到五幹部之一的「影之修座(*6)」，他是武藏的師父，攻守和體力甚高，加上與一同出現的兩名忍者戰士，這一戰當然會落敗了。影之修座打倒王子後，會把王子和武藏一同收進地牢內。



大戰地圖 2

新勁敵



忍者
LV.11
HP.257
MP.192



修座
LV.20
HP.4500
MP.500

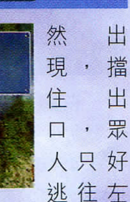


突擊兵
LV.6
HP.153
MP.0



加盟戰友 武藏

再遇影之修座

眾人在感到無望之時，武藏的兩名式神部下山女(*7)和黑夜叉(*8)突然出現，把眾人救出和參與戰鬥。在地圖中可發現右上方有出口，而移動方格可發現其它密室中有寶箱，不過只有左下方的密室的寶箱才能開啟，那是回復道具，其他的沒有鎖匙是不能開啟的。

地牢內全部都是突擊兵，要留意的是己方要慢慢的移動，引敵兵一個一個的來，不要移動得太遠，否則敵兵會一同進攻。用體力高的人物行前，女僧侶在中間，弓箭手在後，然後集中收拾一個突擊兵，記得行前的那人必須用防御來加強防守，以減少受傷。女僧侶的主要工作是回復HP。打倒敵兵後便會出現鎖匙，必須先行消滅所有敵兵才好向右上方前行。

在出口處，武藏的師父會突然出現，擋住出口，眾人只好逃往左上方的出口，大家必須用王子在三個回合內，開門逃走，否則後果自負，成功逃走後便自由了。

逃出牢後，便往上方的村進發，在酒吧內得知有個叫阿修的俠盜經常在西南方的昆士堡鎮(*9；QUEEN'S BONE)出沒，又知道從東方來的五幹部其中三人的名字，分別是影之修座、朧谷的怪姬(*10)和怪僧勒基尼(*11)。其後更知道往西行會到達多拉古國(*12)，東行則可去到洛沙姆國(*13)，那裏有個古代遺跡。在民家口中眾人得知唯有住在昆士廬山(*14；QUEEN'S NOSE山)的賢者可幫助他，但由於山上有大量敵兵把守，村民無法叫賢者襄助。大家在村中買齊攻、守的用品之後便可以離開。

大戰地圖 3





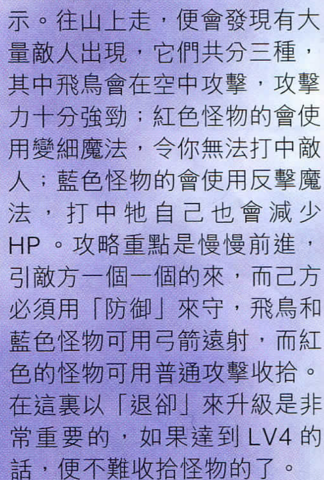
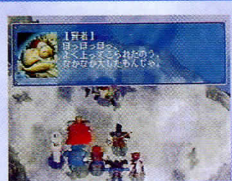
山女



黑夜叉



召集十二勇者

眾人往西方進發，途中會有路牌指示。往山上走，便會發現有大量敵人出現，它們共分三種，其中飛鳥會在空中攻擊，攻擊力十分強勁；紅色怪物的會使用變細魔法，令你無法打中敵人；藍色怪物的會使用反擊魔法，打中牠自己也會減少HP。攻略重點是慢慢前進，引敵方一個一個的來，而己方必須用「防御」來守，飛鳥和藍色怪物可用弓箭遠射，而紅色的怪物可用普通攻擊收拾。在這裏以「退卻」來升級是非常重要的，如果達到LV4的話，便不難收拾怪物的了。

到了山上，賢者會告之眾人一個古老傳説：傳説話古時東方有一個以嚴元帥為名的魔王來到大地，把那地方佔領，而魔王最後被十二勇士所收拾。賢者告訴眾人必須召集十二勇者方可打倒嚴元帥，最後他更使用魔法把眾人送山下。

大戰地圖 4





サウラー
LV.7
HP.100
MP.0



ウーアガイゾ
LV.3
HP.80
MP.102



アードラー
LV.3
HP.80
MP.0



漆黑怪盜出現



下山後，便往山下的村進發，昆士堡鎮內有大批敵人，其中一些是弱兵，會遠距離攻擊，記得使用「COUNTER（*15）」，因為假如己方中招，敵方亦會扣更多HP。只要角色的級數達



LV6便容易對付。

進入村內，得知俠盜阿修是保護村民的人，又打聽到嚴元帥正進攻西方的多拉古國，再三看告示牌可知昆士蘭宮殿（*16）的通道終於開了，於是眾人便一起出發。

新勁敵

弓兵	下忍
LV.6	LV.6
HP.153	HP.145
MP.0	MP.0





出村後會遇到四名下忍，不慎一擊，戰勝後俠盜便會出現，他說自己是漆黑的飛鳥，不慣和人合作，要自己一人對付嚴元帥，說後便自動離去。

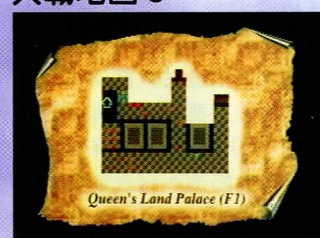
大戰地圖 5





眾人怕俠盜不能應付，於是便趕往宮殿助他一臂之力。當大家到達宮殿的地下囚室時，會發現原本在密室中不能開啟的寶箱，現在卻可以開啟。拿取寶物後，眾人便走往右上方樓梯，並在一樓發現俠盜和敵兵，王子等人見俠盜不敵，於是便加

大戰地圖 6

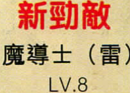


以援手，一同消滅敵兵，逃出城外。跟怪盜交談過後，他發覺自己一人不能夠打倒嚴元帥，所以便加入了王子的陣形。大家先回村為俠盜裝備新道具後，便往西方多拉古國進發。

加盟戰友

快盜阿修





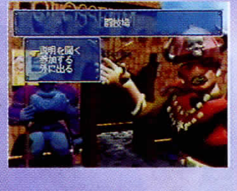


新勁敵

魔導士（雷）
LV.8
HP.182
MP.164



傳說之龍騎士



過境時，眾人會遇到一些敵兵，敵兵共有五人，但不難收拾。進入札路瑪村（*17）內收集情報，得知多拉古城是這個國家的王城，而南方米迪國（*18）的海港市鎮奧蘭多斯（*19）是做船隻貿易的，所以那裏很富庶，因此嚴元帥亦很想佔領那裏。

另外，眾人又在一民家中得知多拉古國內有個戰靈森林，傳說中的龍騎士祖先便曾在十數年前尼高洛大陸發生的一場魔導戰役中，從那個森林中出來拯救人民的。森林內有塊巨形水晶，不知道那跟龍騎士有沒有關係。

此村內有個鬥技場，可用來升級和賺錢，但要先付金錢才可參加。勝負條件是在二十回合內擺平幾名敵兵。筆者建議大家選魔導士來打比較有利，因為他們行動力低，攻守力弱，但所得的金錢和經驗值高。

大戰地圖 7





新勁敵

山賊
LV.8
HP.193
MP.0





離開札路瑪村後便往西北方多拉古城進發，在城內看見傳說中的龍騎士與敵兵大戰，原來傳說之龍騎士是一名小童。與龍騎士交談後便一同往右上方二樓進發，城內有大量敵兵，上到二

新勁敵

兵士	多拉古兵
LV.9	LV.9
HP.215	HP.224
MP.156	MP.154

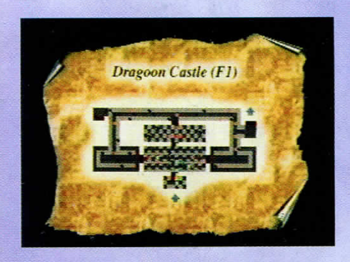






樓後眾人便因中機關而掉落地下牢中。那機關原來是五幹部之一的怪姬所造的，交談後，眾人發覺龍騎士不知所蹤，因此便認為龍騎士可能是嚴元帥的部下，引眾人墮入機關。

大戰地圖 8



另一方面，怪姬威脅龍騎士交出「神水」，否則便殺死國王，但神水是龍騎士的必須品，沒有便不能作戰，龍騎士唯有交出來救拯國王，不過怪姬卻想殺人滅口，龍騎士唯有逃走。此時龍騎士不能攻擊，只得一次回復HP的機會，幸好敵方行動力比較低，可輕易逃走，只要別被敵方撞正便可，否則便從二樓再次逃生。



龍騎士走往地下牢中救回眾人。牢中有個寶箱，內裏有酒可給守牢人的喝，飲完後守牢人便會暈倒，龍騎士正好乘機偷鎖匙救回眾人，這時龍騎士會再次獲得攻擊能力，可跟眾人一起對付怪姬。再回二樓，先收拾那些不堪一擊的嘍囉，然後怪姬便會使用木偶魔法，令己方成為敵人跟你對戰。這時大家不宜作近接戰，用弓箭手遠距離攻擊便可以收拾。收拾怪姬後，龍騎士便說出出賣眾人的原因，並加入王子的陣形。再回村中為龍騎士購買裝備後，便一同往戰靈森林。

大戰地圖 9





加盟戰友
龍騎士艾溫



新勁敵
怪姬
LV.11
HP.3200
MP.1000

謎之戰靈森林

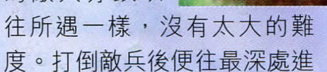
戰靈森林位於多拉古國的南方，此森林亦可使用「退卻」來提升經驗值，而森林中的敵兵亦跟以往所遇一樣，沒有太大的難度。打倒敵兵後便往最深處進發，那裏會發現先前提過的巨大水晶，眾人調查那水晶後並沒有發現甚麼特別的地方，只知道那水晶內映出一座城的映象，由於沒有特別情報，眾人相談後便往決定往米迪國去。王子等過境時又會遇到敵人的五人組。



米迪國位於戰靈森林的東方，國內主要的地方有娜蒂斯村（*20）和海港市鎮奧蘭多斯，先進娜蒂斯村收集情報和購買道具。

大戰地圖 10



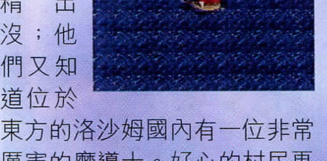


海賊頭領登場



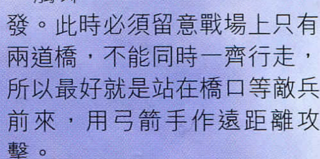
進入娜蒂斯村內的市民中得知奧蘭多斯經常有海盜出沒，令居民十分頭痛。而山泰國更在此村建立一個神祕教團，每逢深夜村民便會聽到怪聲，令人心慌，不過暫時並未知道該教團的真正目的。此外眾人還得知以前米迪國有對貴族兄妹，那對兄妹和家人出海時所乘的船隻給大浪打沉，生還的只有兩兄妹而已，其後兄妹二人便下落不明。

在娜蒂斯村買完裝備後便可離去。來到奧蘭多斯，眾人從居民口中得知東北方有個森林，那裏十分大霧，有人曾在森林裏看見妖精出沒；他們又知道位於東方的洛沙姆國內有一位非常厲害的魔導士。好心的村民更提醒王子等人要加倍小心，因為過境時會遇到山賊。



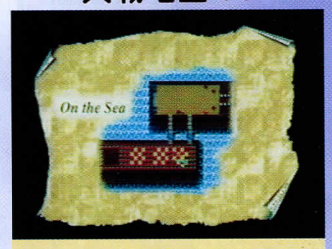
後來眾人得知海盜的頭領原來是一位女性，覺得十分奇怪。再去酒吧調查，酒吧老闆告訴眾人那艘海盜船名叫嘉魯達號（*21），而女海盜名叫戴安娜（*22）。他問王子是不是要去找海盜，王子當然答是，然後便要選擇出海的角色，其中必須要有艾麗珊（*23）同行，因為她可用魔法回復HP，對往後的故事十分重要。

眾人出海後果然遇見一首海盜船，船上就是那位女海盜戴安娜和她的部下，交談後大戰便一觸即發。此時必須留意戰場上只有兩道橋，不能同時一齊行走，所以最好就是站在橋口等敵兵前來，用弓箭手作遠距離攻擊。



收拾完海賊後便往上方對付戴安娜，戰勝她後她會立刻逃走，此時王子等人本想立刻追捕女賊，可惜相方的船在戰鬥中受到損毀，唯有先找陸地登陸再作打算。船隨着水流漂浮，到了地圖邊端的島上，那島嶼名叫沙摩沙島（*24），當眾人登陸時，發現女海盜的船亦在此島上，不用多想，女海盜一定在此島上，眾人於是往島上進發。

大戰地圖 11



新勁敵

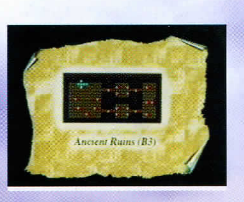


女海賊
LV.13
HP.342
MP.0



海賊
LV.13
HP.295
MP.10

謎之兄・五幹部之一青狼



沙摩沙島上的敵人攻擊力十分強勁，在此場戰鬥中如LV.不夠十四以上和沒有女僧侶艾麗珊的話便會十分難打。其中有些敵兵是隱形的，正常攻擊不可能打中，必須用王子和女僧侶艾麗珊的VERSE FIRE（*25）和地龍波才可消滅它們，而飛鳥可用弓箭和飛鏢對付。小心敵方使用混亂魔法。如果中途己方有人死去話，便應使用「退卻」指令重頭再來。在此升級十分有效，因為敵方經驗值十分高，應好好地利用。到盡頭時會現四塊巨石，打碎那四塊石後便可往深處進發。

大戰地圖 12



新勁敵

グイル
LV.14
HP.343
MP.261



スロース
LV.14
HP.315
MP.0

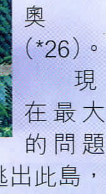


フリューグル
LV.14
HP.309
MP.261



破壞岩
LV.18
HP.409
MP.0

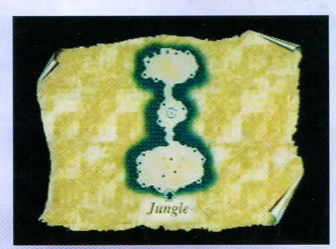


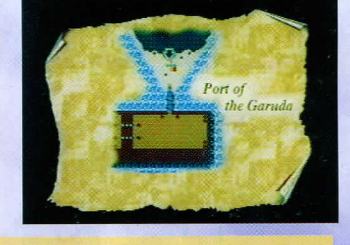


接着，故事便轉到女賊身上，連她自己亦不知道自己身在何處。上方中央有四個寶箱，內有武器可以用來裝備；再往上走便會發現有塊巨大水晶，就像戰靈森林的一樣，但此水晶是紅色的。再往上方走會發現一名男子，那男子說此地不是山賊來的，更說此島是嚴元帥大人的領土，但戴安娜笑說此島現在是她的，叫那男子回去。那男子聽到女賊的名字後感到很特別，之後便自動離去。此時女賊感到那人很像她的失蹤哥哥。不一會後，王子等人便追到女賊，而武藏更認出那名男子原來就是五幹部之一的青狼貝沙里奧（*26）。現在最大的問題是王子等人如何可逃出此島，而戴安娜亦希望重新做人，王子覺得女賊本性不壞，便給她一次機會，戴安娜本想用她的船載眾人回奧蘭多斯，但在碼頭卻發現嚴元帥的士兵已把船佔領了。為了取回船隻，眾人便上前與敵兵決一高下這時只要LV達18便不難收拾。戰勝後戴安娜便會加入王子的隊伍中。

戰勝後聽到船倉內傳出求救之聲，戴安娜本不想救他們，但王子說如沒有船員便不能啟航，所以她只好救人，然後眾人便火速回奧蘭多斯去。

大戰地圖 13





加盟戰友
女海賊



新勁敵



奇襲兵
LV.14
HP.315
MP.0



貝沙里奧

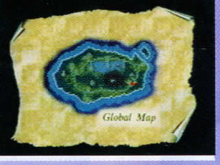




重裝兵
LV.14
HP.326
MP.0



謎之傳說魔道士



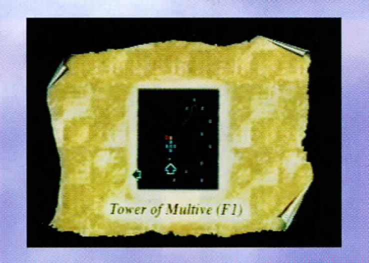
眾人回到奧蘭多斯後，酒吧老闆便會給眾人一萬元獎金，作為對付海盜之用，大家可先利用這筆錢在村內購買更強裝備後才離去。離開奧蘭多斯後大家會發現米迪國內有座山阻擋着前進，於是王子等人只好往東面的洛沙姆國。

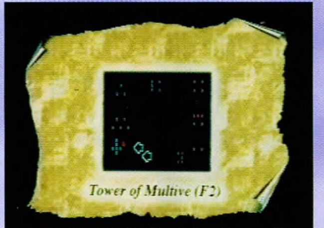
進入洛沙姆國後往北方走便會來到哥魯比村（*27），村內有種可完全回復一人HP的道具。王子等人從村民口中得知三件事：姆迪夫塔（*28）內有一位魔道士、古代遺跡內住了一個巨人、忘卻之森林內有怪物，生人勿近。王子知道那位傳說的魔道士就是十二勇者之一，為了找尋十二名勇者的餘下二人，眾人於是向着姆迪夫塔進發。



姆迪夫塔位於洛沙姆國的西南方，塔內的敵人只可用普通招式攻擊，其它攻擊是沒有效用的，必需留意。此塔共分三層，每層只得一條通路可行。沿路消滅所有敵人後便會來到沒有敵人的三樓，突然間，眾人聽到一名男子的聲音，他告訴眾人利用此層的魔法陣可離開此塔，眾人唯有照辦，出了塔後便可見到

那名男子，他說自己是住在塔上的，名叫沙路（*29），但他否認自己是傳說之魔道士。無論是或否，王子問他可否助他們一起對付嚴元帥，但他卻說沒有錢他是不會理會人的，而他正在研究之中，如果要他幫忙必須跟他一起去古代遺跡，拿取當中的魔法道具，他才會幫眾人。在沒有辦法的情況下，大家只好先行去古代遺跡完成任務。







大戰地圖 14

加盟戰友

沙路

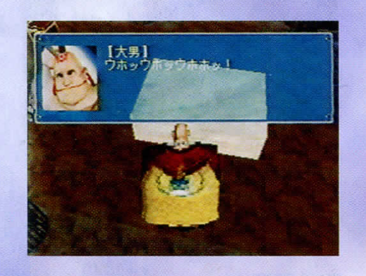


新勁敵

グショベンスト	ファンタズィー
LV.20	LV.20
HP.419	HP.413
MP.380	MP.360



第十二位勇者出現

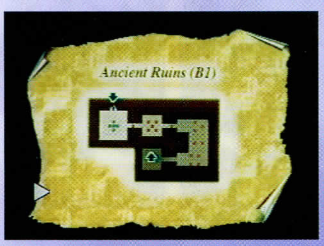




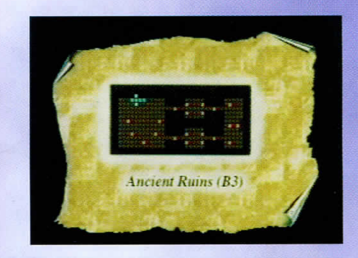




大戰地圖 15







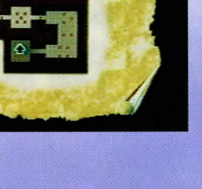
古代遺跡在姆迪夫塔的上方的山洞內，洞內敵人不算太強，但所獲得的經驗值就十分可觀，大家可用「退卻」來在此地升級。進入深處時便遇上五幹部之一的怪僧勒基尼，他正和一個巨人交談中。怪僧威脅巨人幫他去取遺跡深處的道具，不然便要巨人受苦。正當巨人在思索期間，眾人及時來到，五幹部之一的怪僧在此，不由分說便開戰了。眾人收拾嘍囉後便和怪僧決戰，用武藏的「御靈返し」可扣掉怪僧數千 HP，不一會便可收拾他。

後來王子發覺巨人並不是怪僧旳同伴，在巨人指導的下，大家便一同前往遺跡深處拿取寶物。

繼續前進時沙路說想要的寶物就在前面，更說對那他的研究十分重要。洞內有敵兵把守着，有兩條通道可前往遺跡深處拿取寶物，於是眾人分成二組進攻，消滅敵兵後便可拿取寶物「龍之牙」。

加盟戰友

巨人



新勁敵

フェータ	バトラコス	ゼーレ
LV.22	LV.22	LV.22
HP.491	HP.490	HP.470
MP.369	MP.394	MP.410







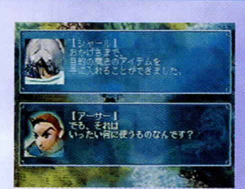
真正的傳説之魔導士

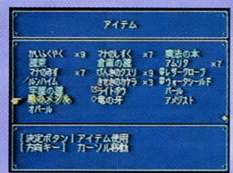
離開遺跡後，眾人問沙路會否跟他們一起對付嚴元帥，但他卻説自己的魔法沒甚麼特別，而且還要研究，所以不願入隊。艾麗姍覺得他對魔法非常熟識，便問他從那裏學來，但他卻轉移話題。

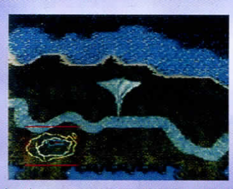
由於沙路不肯加入便不能集齊十二勇者，王子建議返回山上找賢者商量，此時沙路神色一變，笑着説如果研究成功，對眾人日後十分有用，跟着便逕自離去。

不消半刻眾人便回到賢者那處，賢者問眾人齊集十二勇者沒有，王子説因其中一人有要事先行離去，如今不知所措，賢者説那人不是真正的魔導士，而第十二位勇者原來就是他自己。

終於，十二勇者真正齊集了，但嚴元帥城用普通的方法是不能進入的，賢者告訴眾人城的附近有個湖，湖的東方有個小島，島上有個洞可以通往城內，以往是用來防避外敵入侵而用的。賢者又拿出一件特別道具「風之徽章（*30）」，説此道具可飛天，帶領眾人到任何一處地方（按A掣便可以叫喚道具出來，飛行中按A、B或C掣便可着陸，按X掣是地圖表示；Y和Z是視點撤換），只要找到目的地便可隨時着陸，眾人於是便用此道具往湖進發。







加盟戰友
賢者溫士哥



朧谷的怪姬竟然未死



在昆士蘭女王國的東方果然有一個島，在島上着陸後便往洞內進發。山洞是直通往囚室的，但當眾人到達囚室時，竟發現五幹部之一的怪姬竟然未死，她更在放出毒氣，每回合也會扣HP，不過有艾麗珊在便沒有太大問題。囚室內有些以往不能打開的寶箱，現在全部都可以開啟得到。

新勁敵

アングルス	フィアンヌンフト	投岩	アラクネー
LV.25	LV.25	LV.25	LV.31
HP.511	HP.510	HP.517	HP.511
MP.0	MP.444	MP.0	MP.411









Cave of the Queen's Heel (B1)

大戰地圖 16

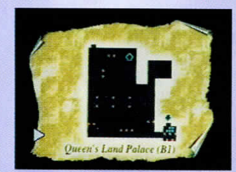
Cave of the Queen's Heel (B2)



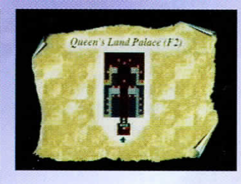


王子等人一面殺敵，一面往一樓進發，一樓亦有寶箱可以拿取，而敵方的魔導士甚難收拾。繼續往二樓進發，在此便要跟武藏之師修座和嚴元帥決戰，此外還有一些弓箭手。首先得對付所有弓箭手，因為他們可遠距離攻擊，攻擊力也很強，繼而對付其餘二人。他們的行動力很低，盡量和他們保持距離，切忌近身。用遠距離攻擊便可以收拾他們，戰勝後便可救回大臣洛西里奧（*31）。

大戰地圖 17







新勁敵

魔導士（炎）	魔導士（地）	嚴元帥
LV.26	LV.26	LV.30
HP.511	HP.508	HP.6900
MP.425	MP.447	MP.4000







深入虎穴救女王

新勁敵

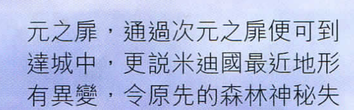
オーティウム	ドミナ	バエニテンティア
LV.27	LV.27	LV.27
HP.511	HP.510	HP.512
MP.384	MP.424	MP.423

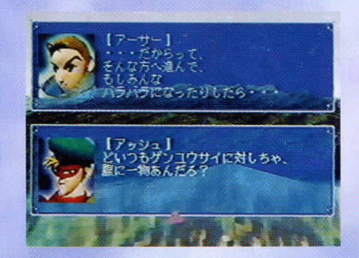






大臣告知眾人昆士蘭女王就被囚在卡卡路拿城（*32）中，他說在幽玄の森內有道次元之扉，通過次元之扉便可到達城中，更說米迪國最近地形有異變，令原先的森林神秘失蹤，無路可往，因此得以名為幽玄之森。眾人用道具飛往米迪國，在那片白雲中發現有一座森林，於是便前往探索。由於此森林非常危險，俠盜在失信心下離隊而去，眾人唯有繼續前進。森林內有個山洞，洞內有很多機關，必須按綠色的石柱才可開啟機關。







消滅敵兵進入深處後，故事便轉回俠盜身上。俠盜此時迷失方向，正感傍徨之時，突然聽見森林內有歌聲，於是便沿着歌聲前進，途中發現寶箱。到盡頭時便會見到妖精，妖精告訴俠盜假如十二勇者缺一人便不能開啟次元之扉，它更希望眾人能消去這森林的邪惡意念。妖精說卡卡路拿城是一個奇異世界，那世界是由異物質所造成，內有奇怪異物，而異世界是由「卡奧斯之力（*33）」支持着的。必須消滅「卡奧斯」才可以成功。





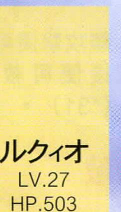


俠盜擔心眾人的安危，決定重回隊伍。在妖精指導下，不一會便找到眾人。此時幽玄之森突然變出次元之扉，眾人便一起往內進發。

往內前進便可到達魔城的中庭，途中會遇到敵兵，在戰鬥之前小心設定所使用的人物，對往後的攻略十分重要，筆者建議如下：選人物時設定為二組，每組必須有一人可回復 HP，如女僧侶和賢者。弓箭手全部編入第一組便可，並派第一組進入洞內和魔城中庭。

進入中庭後會看見二顆巨形水晶，原來先前所見的水晶都是奇異世界的通道，可用此水晶來往地面。繼續往內前進便可到達城中心。

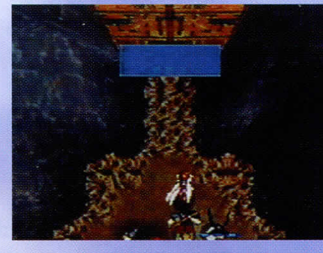
新勁敵

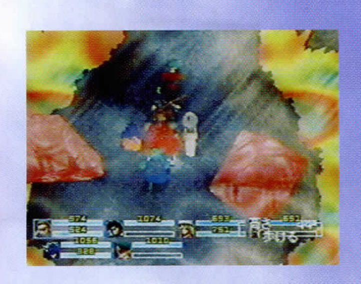


ルクィオ
LV.27
HP.503
MP.398

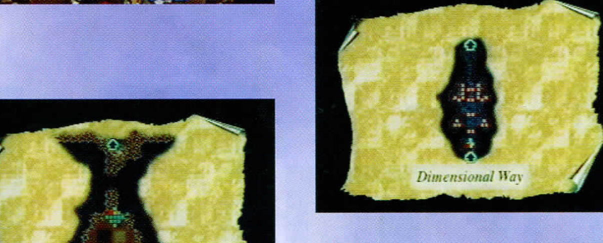


バッオー
LV.27
HP.504
MP.395











沙路的真正身份

眾人進入城中心時，王子突然間說見到母親的影象向他招手，於是獨個兒離隊追隨母親，但奇怪是眾人根本看不見有任何東西。在不知所措的情況下大家唯有先行入城。

城共分三層，一樓和二樓有很多很強的敵兵（如上忍），必須小心他們同時攻擊眾人，盡可能用魔法防御比較有利。到二樓盡頭時大家竟遇上姆迪夫塔的沙路，他原來是五幹部之一的拉妙尼(*34)，以前只不過是假裝加入而已。對付他時千萬不要站在一起，應分散左右前後來攻擊他，用武藏的「忍無い」可以扣掉他很多HP。戰勝他後，他説研究以快將成功，到時就眾人的死期便不遠了，説罷便自行消失。

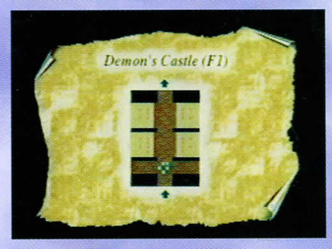


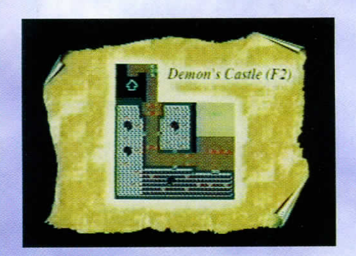
另一方，王子不斷在城內找尋母親，只見女王一聲不向地走着，王子唯有照追。此時必須留意：(1)王子要跟着女王所行的路照樣行，否則便得從重頭再行；(2)慢慢地跟着女王，因你行得快時，她就會更快，容易迷失。最後王子終於追到母親，此時女王會給王子一把先父所用過的劍給他，用來對付嚴元帥，更希望世界可以和平。接着她便消失得無影無蹤。裝備完後便可和眾人會合。





大戰地圖 20







決戰四幹部

到達頂樓時，王子便會和眾人匯合，此時發現五幹部中有四名人在此，只欠拉妙尼，大戰在所難免。戰鬥時可用武藏的「忍無い」、龍騎士的「イークフレスキ」和俠盜的「マルチローリング」來一個一個地收拾他們，並不難對付。戰勝後，便真正的收拾了四人，繼而前往對付嚴元帥等人。此時眾人會自動地去到嚴元帥那裏，不用多説，先收拾嘍囉為上，最後便到嚴元帥，因為嚴元帥只得一人，集六人之力便很易收拾他，不過，嚴元帥臨死竟時説出一個可怕的真相。

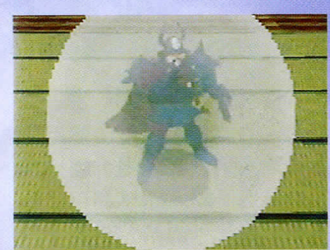


新勁敵

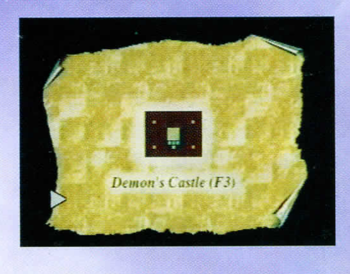
魔導兵
LV.27
HP.515
MP.445







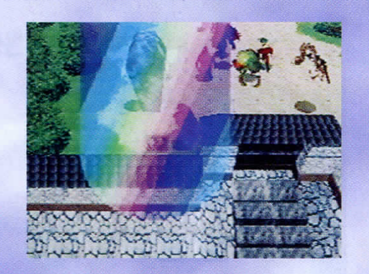
大戰地圖 21





局中局——最後的幕後主腦

嚴元帥說眾人此時並不是真正獲勝，因為操控着「卡奧斯」之人還未死。此時眾人便離開城往出路逃走，只見魔城中庭有大量敵兵，而魔城亦開始一個一個的倒下，情況十分危急，逃避不及會即時死亡。筆者建議各位用最快速度



向水晶前進，當然要消滅敵兵，但如無必要的話，應盡量逃走和使用「魔法防御」。走到水晶處「調查」便可成功逃生。此時，五幹部之一的拉妙尼竟然未死，還說要找眾人報仇，這可真十分麻煩了。

大戰地圖 22





大戰地圖 23



鏡頭一轉便轉到第二組人物身上。此時眾人發現妖精被敵兵包圍，筆者建議大家用最快的速度去救妖精，只要去到妖精處便會過關，而到最終時此六人（不包括賢者）是沒有多大的用處的，無須為他們擔心，可用飛鳥或巨人前往殺敵，但必須小心如不在攻擊距離內，多用防御的招式來保命。救了妖精後它便會說出奇異世界的事情。原來奇異世界和卡卡路拿城是由「卡奧斯」這種特殊力量支持着的，而背後有人控着這個「卡奧斯」，只要消滅了那個人，卡奧斯便會失去作用，這奇異世界亦會一同消失，世界便可以真正的得到和平。

加盟戰友
森林妖精



新勁敵

バーサーカー
LV.27
HP.50
MP.393



魔導士（天）
LV.27
HP.514
MP.436



終極之戰

妖精說知道那個控着卡奧斯的人的位置，說罷便使用水晶送眾人到古代戰場，經過水晶的轉送，眾人還以為自己眼花或是發夢，因為戰場中不但站着拉妙尼，而且還有大臣洛西里奧。眾人從拉妙尼口中得知，洛西里奧才是他的師父，而從遺跡中得來的「龍之牙」已被研製成「カルマンオーブ」，那是一種神祕的寶珠，使用後會變成地上最強最惡之魔獸，現在已交到他師父手上。原來大臣洛西里奧一心為了個人私慾，謀取權利，令世界不能和



平。

此時洛西里奧使用那神秘寶珠，變成一大隻怪獸，王子知道真相後便和他一決生死。值得留意的是此關地形隨時有變，一時高，一時低；高的時候會令敵我不能移動，亦不能



攻擊，只可以防守，除非地形變回正常才可移動攻擊。敵兵消滅後又會再度出現，所以無必要消滅所有敵兵才消滅頭目，只須一面走往頭目方向，一面殺掉沿途的嘍囉便可。此關更必須小心「防御」這個指令，敵方亦會使用魔法防御，己方所有攻擊魔法會全部反打，令自己身受其害。留意洛西里奧的行動，如發現他使用防御，便不要攻擊他，反而自使用「魔防」或「返し」來保護自己，或使用魔法回復HP，如果有人因此而死亡時，可指派艾麗珊和賢者用復活魔法來令他復活，但只能一次，必須小心使用。

首先對付拉妙尼，他就如其五幹部一樣，十分容易收拾，戰勝後，他便感到後悔，還祝自己的妹妹戴安娜平安。

接着便要對付對付洛西里奧，他有 LV39 ， HP9900 ，看似十分可怕，應盡量保持距離，使用必殺技來對付他，並以艾麗珊來回復 HP ，不消幾個回合後便可以戰勝他。

大戰地圖 24



新勁敵

卡妙尼
LV.30
HP.4000
MP.1500





洛西里奧
LV.39
HP.9900
MP.9000

洛西里奧死後，卡奧斯因失去了人控制而自行消失，而奇異世界和魔城亦因失去力量而開始消失，此時眾人便自動借助水晶力量逃走，回到原來的世界去。

消滅了五幹部、嚴元帥和洛西里奧後，世界又一次得到了和平，眾人因完成使命而逐一離隊，回歸他們所住的村和地方。最後，武藏會送一把短刀給王子，作為道別的記念，而王子亦繼承了王位，統治昆士蘭女王國，故事亦在此終結。







正如先前所說，在次世代機上玩 RPG 是每一個 RPG 迷的希望。此GAME不只是傳統 RPG，還有 SLG 的成份，可玩性相當高，CG 畫面和人物造形不俗，指令設定簡單易明，遊戲內附有招式説明，升級又容易，真是不錯。雖然要經常讀碟，但每次畫面不同，十分有心思。

唯一不好之處是沒有人聲和行動不太流暢，但絕對值得買來一玩，希望快將推出的《魔法騎士》會有更出色表現，令眾人一同感受次世代 RPG 的樂趣。



日文對照表

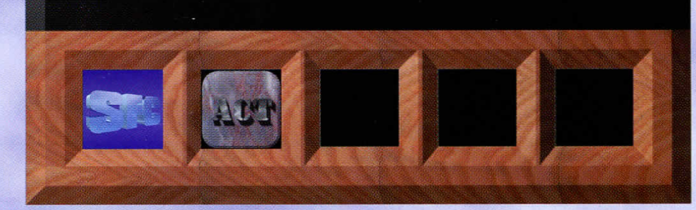
1. リグロード國
2. クィーンズランド女王國
3. ヤマタイ國
4. ゲンユッサイ
5. ムサシ
6. 影のジュウザ
7. アケビ
8. クロヤシャ
9. クィーンズボーン
10. オボロ谷ノアヤヒメ
11. 怪僧ラーギ二
12. ドラグーン國
13. ロッサム國
14. クィーンズノーズーニ
15. カウンター
16. クィーンズランド・パレス
17. ザル　村
18. ミディ國
19. 港町オルトス
20. ナティス村
21. ガルーダ
22. ディアナ
23. ウリーゼ
24. サモサ島
25. バースファイア
26. 青狼ヘルサピオン
27. コルベ村
28. ムルティブの塔
29. シャール
30. 風のメタル
31. ロクセリオ
32. カカルラン城
33. キカスの力
34. ラミョーレ



惡魔城XX

TEXT：背後靈

製造商：KONAMI　容量：16M
價格：9800日圓



STAGE 3

若你不打算玩第1、2版的話，那麼大可輸入圖中的PASSWORD，這樣你便能由STAGE 3開始遊戲。

在最初的戰鬥中，你可從圖中左下方的地方取得一枚十字架，但若在這時向前走是會從梯間掉了下去的，所以一定要用跳的才可。除此之外，這地區最上方有一些顏色的站立地區是會在接近後旋轉令你往下掉的。



■輸入這密碼便可從第3版開始。

■想取得這十字架的話便要用跳的。





■小心以免在旋轉時掉了下去。

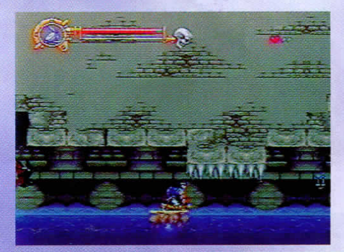
討厭的長矛武士

進入屋子後的主角，會遇上麻煩的長矛武士，在前進時要小心那些從刺上來的長矛，跟着是走到下水道中，這時要準確的跳到移動板上，因為掉進水中是會馬上死掉的。



■打倒了三名敵人後，可在左下方取得回復體力用的鷄。

■乘上最初的移動板時，要蹲下來避過上方的尖刺。





■不過，過了尖刺地區後便要站立起來才能打倒從水裏跳出來的敵人。

可輕易到隱藏版的地區

接着，主角會來到一個由很多石柱組成的房間，雖然從柱子之間掉下會不用對付這一版首腦，可直接跳版到STAGE 4'，但這樣便不能看到遊戲中最完美的結局，所以還是努力一些跳過這區域吧！在進入首腦房間前，可取得遊戲中只此一柄的道具鎖匙，雖然這會令你沒有了特殊攻擊的輔助，但無論如何亦一定要最得它。



■只要像圖中一樣從任何一條柱子之間掉下……

■你便會馬上進入STAGE 4'。不要以為是件好事，RESET吧……





■對於那些一大串的噴火頭，飛斧的拋物線攻擊軌跡會很有效。

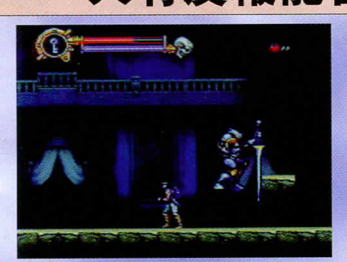
■主角面前的便是遊戲關鍵所在的鎖匙，一定要取得。





只有皮鞭能否打敗首領？

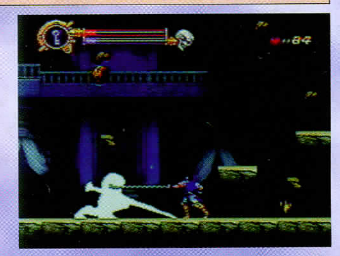
沒有了特別武器的主角，面對這一版的首領長槍騎士會顯得相當吃力。這首領有五種攻擊方法：跳前、放出冰柱、前刺、放出頭部攻擊以及從上掉下石塊。基本上這些攻擊方法都有著一些空隙，倒是要留意主角即使是不小心碰到他的槍尖也是會受傷的。



■為免變成困獸鬥，應趁首領跳前時從下方逃掉。

■閃避冰柱除了可利用高台外，亦可利用它射程不遠的弱點來破解。





■當他忙於掉下石塊時，身體是完全不會動的，這會是攻擊的好機會。

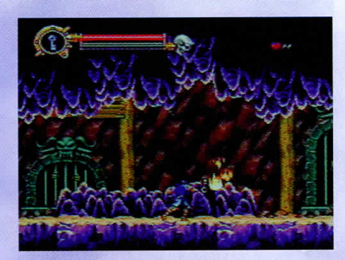
STAGE 4

可不要以為艱苦的戰鬥已經過去，在上一版幾經辛苦才取得的鎖匙，是會保留到這一版的，這時你仍要盡最大的努力去將它保存下來，不要換上其他道具。幸好這一版的初段並不算是太難，即使只有手上的鞭仍足以應付。



■説真的，要來到正常的 STAGE 4 是相當困難的事。

■可不要以為鎖匙沒有攻擊力，但用得這麼辛苦倒不如用回皮鞭。





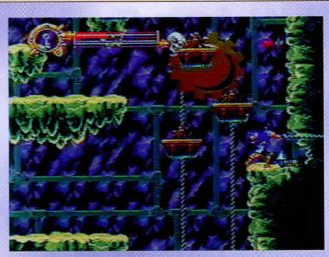
■跳到這機關之上戰鬥，便不用怕被它所傷。

■雖然取得圖中的雞時很易會被機關擊中，但仍然是會有賺的。



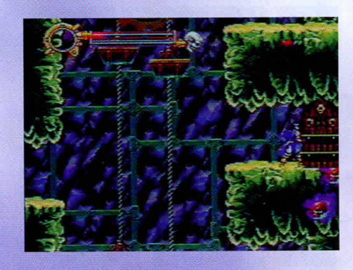
發揮出鎖匙的真正用途

跟着主角會來到一個由很多吊籃構成的地區，雖然這裏會有相當多的鬼火骷髏頭出現，但千萬不要因此而急於離開這裏，因為手上的鎖匙來到這裏終於也能發揮功效了。在右方一扇本來是鎖着的門，只要你手持鎖匙向它「使用」，便能將門打開，解救出女主角的妹妹，而她更會令你的 HP 完全回復。



■剛來到這地區時，可向右方的岩石揮鞭令 1UP 出現。

■只有手持鎖匙的人才有資格將門打開的。





■女主角的妹妹是個相當可愛的小女孩。

今次便真的需要跳版了！

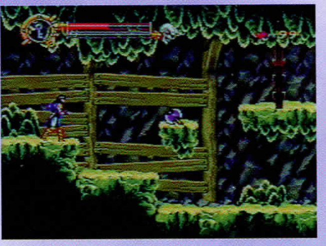
救出了那位小妹妹後，繼續前進的主角會遇上一些打倒了也會再次站起來的骷髏骨。面對這些麻煩的傢伙，唯一的解決辦法便是擊倒他們一次後便盡快向前走擺脱他們。這樣，主角便會來到另一間有門扉的房間。雖然是很心急想用鎖匙將門打開，但要小心不要誤換成斧子了！當打開門後鎖匙便會毀掉，你可因此而跳版到達 STAGE 5'。



■圖中這種骨是打不死的，還是趁機逃掉算吧。

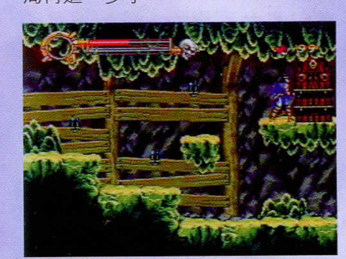
■尖刺機關的應付方法則和版面初段一樣。





■雖然已來到跳版地區，但還是不要心急的好。

■用鎖匙打開門後，便可朝完美結局再進一步了。

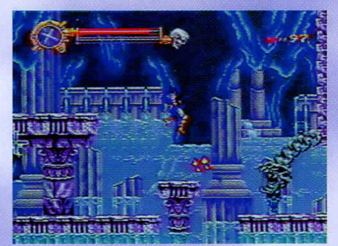




STAGE 5'

單靠一條皮鞭支撐了一版的主角，來到這裏終於可以用回特殊道具了。一邊小心着從水面冒出來的骷髏頭一邊前進。

另一方面，由於上一版沒有機會使用道具，所以紅心的數目應該是會很足夠的。



■和圖中這匹骨龍戰鬥時，要小心它口中吐出的火球。

■在這位置由於剛好可以取得無敵藥水，所以是不用怕左方的尖刺的。

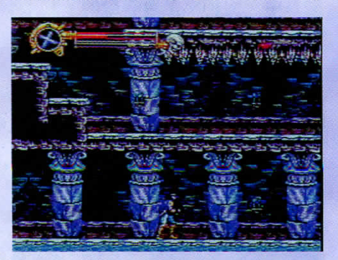




■站到這個位置的話，即使升降板向上昇亦不會受傷。

走得快好世界

跟着，主角會來到一個水位在不斷上昇中的房間，被水淹沒當然就只有死路一條，所以唯一的辦法就只有盡快離開這裏。在這裏最緊要的是講求跳躍的準確，除了令主角變成暫時無敵的藥水外，其他的道具最好還是不要貪了，雖然單是對付守着出口的骨龍，便可能會花去你不少時間。



■在最低的一層，可利用跳躍來提高前進速度。

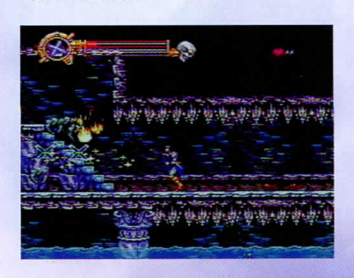
■圖中的燭台藏着無敵藥水，對於大逃亡中的主角最不可多得的寶物。





■利用無敵時間向前走，不用動手便將第一匹骨龍消滅了。

■以特殊攻擊幹掉第二匹骨龍後便可突破這難關。



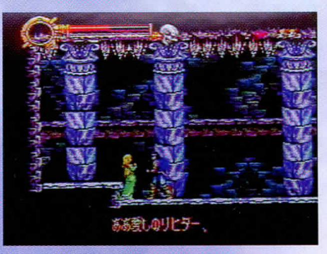
打開隱藏通道，救出女主角吧！

當主角來到圖中的位置時向着左方的柱揮動鞭子，石柱便會被打破，原本的水會因此退掉，主角終於在這秘密通道的盡頭找到了被困的女主角，跟着沿本來的路往上走後，主角便會來到一個有很多小瀑布的地方，這時要留意水面的浪花，以免被突然出現的骷髏頭擊中。越過這裏後，便可到達這一版的首領房間。



■這個看起來就相當可疑的地方，果然隱藏着如此巨大的秘密。

■雖然主角已找回愛人，但仍要戰至最後才可。





■在前進時要留意着水面上出現的浪花。

打倒巨大的水龍！

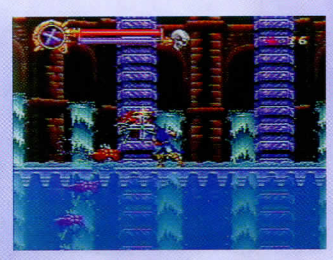
這一版的首領是一條巨大的水龍。他的攻擊方法一般都是在主角的水平高度繞着主角的站立台而過的，這時若有飛刀在手的話便可擲向他弱點所在的頭部，有時它會垂直起身子吐出火炎，這時你大可先躲在他身體的死角位置避過火炎，然後便在他落下時施以一擊。順帶一提，若你將上一段所提到的石柱打破了的話，所這首腦戰鬥時的水位是會有所不同的。



■這首領一般的移動方法都是繞着橋來移動。

■當他要噴出火炎時，圖中的位置會是他的死角。





■這樣，你便可在他落下時施以一擊。

STAGE 6

上樓梯時要提高警覺

來到STAGE 6時，首先要登上一條長長的樓梯，但途中會遇上烏鴉及骨龍的妨礙，加上在樓梯上移動時不可作太大的跳躍動作（動作太大是會從隙縫中掉下去的），令這一段路玩起來格外辛苦。



■來到第6版，一切好像都回復正常了。

■站在樓梯前面，將骨龍逐個擊破。





■有回力特性的十字架，最適宜用來對付這類裝甲武士的了。

冒生命危險換來的鷄

跟着，主角會來到一個滿佈循環站立台的地區，若這時你的HP不多的話，可到這裏的右方盡頭取得那裏的鷄，若HP尚可的話，或許可以不用冒這個危險了。



■在通過這裏時，要小心從上方刺過來的長矛。

■可愛的鷄啊，終於也取得你了。





■若HP已覺足夠的話，你甚至可以直接從上方離開。

齒輪地帶的激戰

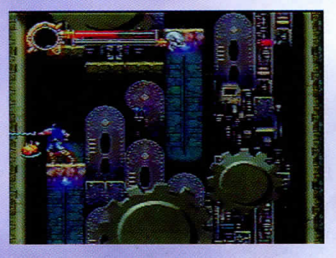
主角接着來到的，是一個充滿着齒輪的高塔。在這裏前進時不但要小心那些長矛，還要提防那神出鬼沒的魔鬼頭。除此之外，部分地區要借助齒輪來移動，在這些地方移動時最好能先除去會阻礙前進的敵人，否則很可能會被齒輪強行推你過去送死。



■站在圖中的位置和這長矛武士戰鬥，便不會被他擊中。

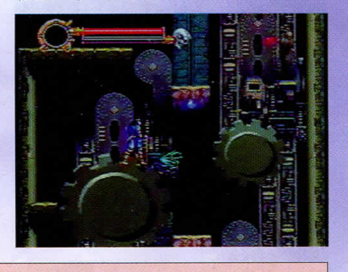
■要戰勝這位敵人可能要付出很大代價，倒不如從齒輪直接跳到梯級上好了。





■取得這邊的鷄，令HP能在遇上首領前得以回復。

■若失足從齒輪上掉下，可能又要花上不少時間了。



在鐘樓上與死神的決戰

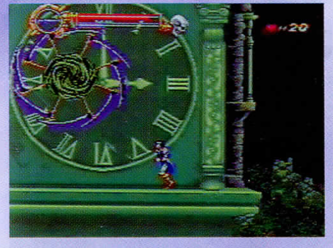
來到鐘樓的頂部時，會遇上這一版的首領「死神」。由於被他碰到會令動作變得遲頓起來，所以應盡量和他保持距離。當他的體力被降低到一半以下時，會變成手持鐮刀的狀態。這時他的絕招回轉鐮刀幾乎是無敵的，所以最好能保留多一些HP給他去扣……



■以速度快的飛刀來對付這首領會是不錯的戰法。

■對於那些突然出現的鐮刀，可用皮鞭來毀掉他們。





■回轉中的死神鐮刀。逃吧！

■順帶一提，若你沒有先救出女主角的話，在這裏會遇上一隻完全不同的首領。





最終版面 STAGE 7

過往數版的敵人再度登場

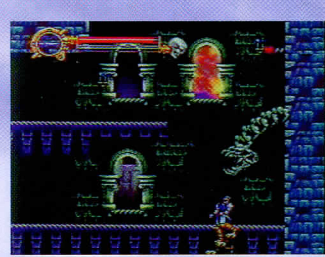
首先是一連串的骨龍，跟着是連在牆上的體龍，還有會放出肋骨的骷髏人。面對這些之前早已見慣的敵人，相信亦不會再難得到大家的了吧。



■對付這些噴火的頭，這個位置可算是個「死位」。

■先從下方揮鞭幹掉這兩名敵人，可減低走上樓梯時的危險。





■這時候不一定需要將這骨龍幹掉，大可不理他繼續往下走。

■對付這骷髏人的要訣是快，否則便會被他困在上方被迫中招。



一口氣的往上走可免除很多麻煩

跟着，主角會來到另一個由升降板連接的地區。你可以在這裏取得另一個1UP，但可要小心把守各層的長矛兵。若想取得最上方的肥鷄的話，更必須下一點功夫才可。

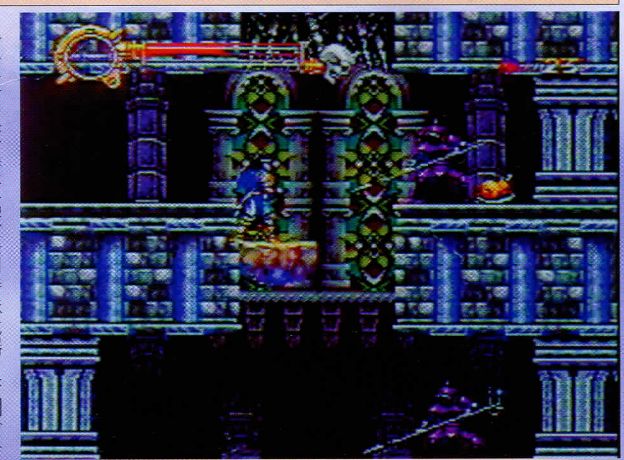


■利用這裏的聖符，可輕易的打敗第一名長矛兵。

■用鞭打向這條石柱，便可找到隱藏着的1UP。



■對付這名兵士時千萬不要用特殊武器，否則會一開始便將鷄打了下來。



令你叫苦連天的移動平台

越過剛才提到的升降板地區後，主角會來到一個橫向移動平台地區。這裏最麻煩的地方是會有無數敵人用盡任何方法去將你拖下來，若一旦從移動台上跌了下來，便要回到剛才的地方重頭走過。

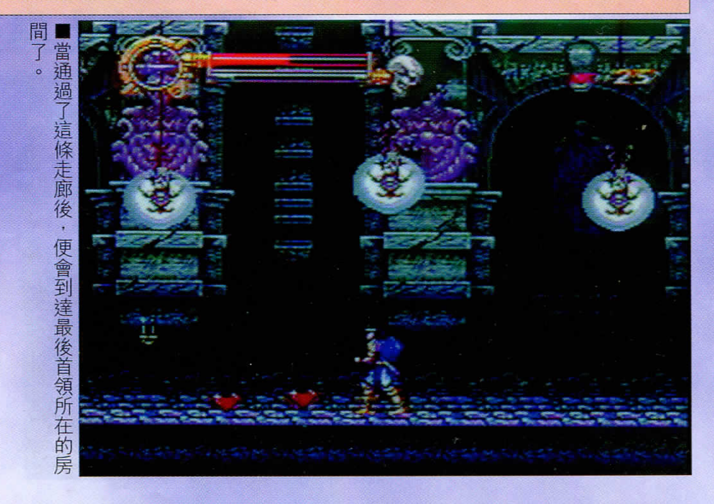


■從第一塊平台跳到第二塊平台仍不算是太過困難。

■必需先將這一名敵人打倒才能安心的跳過去。



■當通過了這條走廊後，便會到達最後首領所在的房間了。



粒粒皆辛苦的最後之戰

遊戲的最後首領，首先會以吸血僵屍的狀態登場。這時他的攻擊方法是在其中一條柱上出現，放出火球或重力彈後便化為一陣煙消失掉。因此，能擊中他的機會亦只有他出現後將袍打開的一剎那。以難易度來說其實並非太高，倒是因為每一擊的殺傷力都很有限，相信要花不少時間才能將他打敗。

■看準他將袍打開這一剎那，放出飛刀攻擊！

■跟着便要閃避由他所放出的攻擊。





■圖中的位置是防守的好地方，很多攻擊都能靠蹲下避過。

■若他走到左圖中的位置，則可直接用皮鞭向他攻擊。



變身成巨大惡魔

當打倒了吸血鬼狀態下的最後首領後，他便會變身成一匹巨大的惡魔出現。這時的他因為體型巨大，攻擊的命中率提高了不少，倒是要小心由他放出的火球及巨大氣斬。前者還可以用皮鞭來打消，後者便一定要回避回避了。



■剛剛變身成惡魔時，不妨先用皮鞭攻擊一陣子。

■利用皮鞭將火球毀掉，便不用擔心被火球推下去了。





■若雙方的高度相距不大，便要蹲下來閃避。

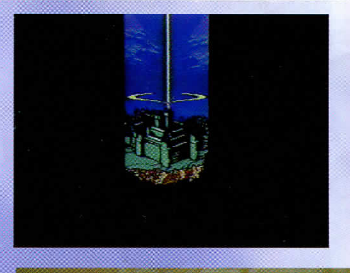
■若差距較大的話，甚至可以站着來避過（？）。



有三種不同「等級」的完結畫面

幾經辛苦，終於將遊戲完成了。若你是跟着這篇介紹的方法來玩的話，便能看到這遊戲最完美的結局，否則是只會看到一些不完美的結局的……

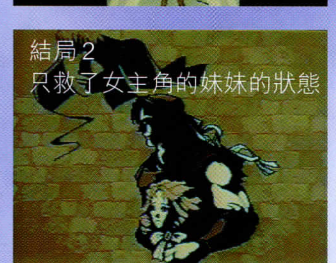




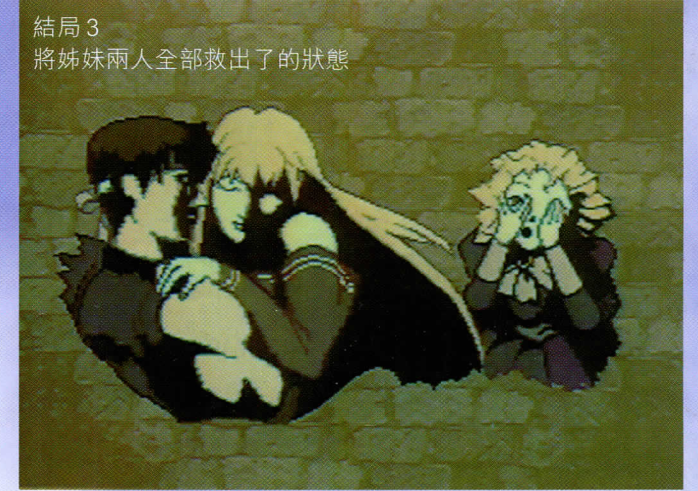




結局 1
甚麼人也不去救的狀態



結局 2
只救了女主角的妹妹的狀態



結局 3
將姊妹兩人全部救出了的狀態

齋賣動畫已值回票價 的勁抽射擊GAME

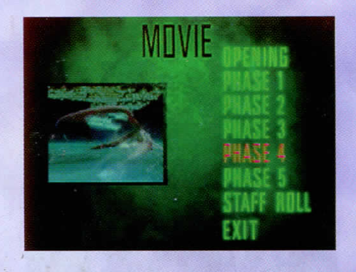
PHILOSOMA

製造商：SONYCOMPUTER ENTERTAINMENT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM





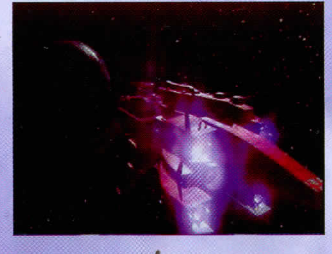
最初得悉「PHILOSOMA」推出時，立即以九秒九秒飛奔往訂開碟的熟店取貨，結果是幸好自己是熟客，老闆才醒目地早留下一隻，否則今期一定沒有稿費騙。在觀察過後，雖然發覺此遊戲的確好買，就連「反蛋碟」也宣布斷市，但筆者則奉勸各「反蛋派」回歸正途，一來「反蛋」唔反得幾耐，二來就以「PHILOSOMA」為例——買原裝有著數，有咩著數？買隻咪知囉！ 文：ICEMAN



勁抽電影間場

「PHILOSOMA」此遊戲第一眼吸引人的，當然是那勁得近乎變態的CG開場及間場畫面。片中像真程度簡直令人咋舌，相比起「機動戰士GUNDAM」又是另一個次元，而且電影感十足，即使單以各CG順序播出亦迫力十足，難怪有關方面稱之為MOVIC。











教你點分假攻略

此遊戲咁勁，相信坊間必又有人以EASY MODE扮HARD MODE呃鬼消費者，再說成怎勁怎勁呢埋自己，簡直與沙林教教主沒有兩樣，講講吓以為自己真係變咗神。至於踢爆方法亦很簡單，在第二版中的間場畫面中，主角及其僚機是會飛過一巨形電視的，而如果是EASY MODE的話，電視上會出現一濃　抹艷的綠髮女孩子（一點也不美！），至於NORMAL便是一藍色短髮女孩（樣子挺標緻的），最後的HARD MODE則是長黑髮女郎（女孩子還是長髮好看！）。至於此份攻略的真偽，喂！有齊三個版本，你會點形容我先？

EASY MODE的女孩子



NORMAL MODE的女孩子



HARD MODE的女孩子









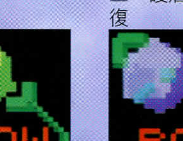


知己知彼，先清楚自己咩料



ITEM

POW
正使用之武器強化一級。



S-POW
全裝備升至第級三、護盾完全回復



MRM
普通飛彈



SRM
追尾導彈



BOM
爆彈數目加一



SHIELD
護盾回復一級

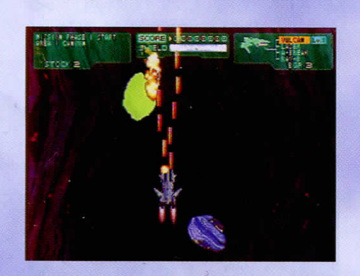


1 UP
機數加一隻

ARM

VULCAN

覆蓋範圍大，速射性強，可強化至等級三，是遊戲中使用率最高的武器。





LASER

貫通力高，破壞力強大，適當使用可造成廣域攻擊。





A-BREAK

緊按按鈕便會貯存能量，放手便自會立刻發射，但要到第二級才能發揮真正威力。





RAY-B

全機唯一的對後武器，速射性低，但破壞力強勁，要用起來時應無可選擇。





BGR

即爆彈，相比起其他遊戲威力不算強勁，只可作為解圍之用。





MRM

普通飛彈，取得 ITEM 後才能使用的武器，以自動操作，完全自動發射。

SRM

追尾導彈，亦是取得 ITEM 才能使用的武器，自動發射自動索敵，不起眼但卻重要。





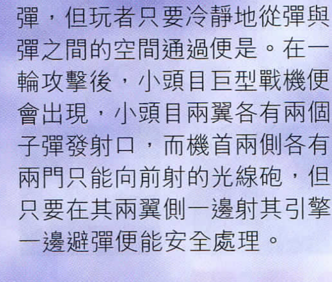
PHASE 1 峽谷潛入作戰

流程表 TOP VIEW→UP VIEW→3D VIEW→FRONT 3D VIEW→MOVIE→SIDE VIEW→MOVIE

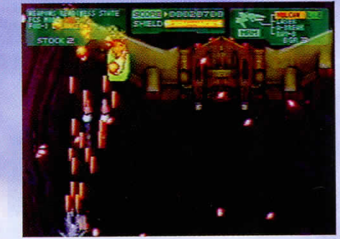
攻擊型空母「GALLANT」，在完成哨戒任務後正向母星回航。在回程途中，空母途經資源採掘惑星220，同時空母收到母星的緊急命令，惑星220已被不明敵人制壓，「GALLANT」要立刻進行反擊任務，於是新銳戰機部隊立刻出動，向惑星上唯一城市進發。而為了避開城市防衛系統的正面攻擊，機隊必需從城外的峽谷潛入……

突破滾石地帶

遊戲一開始便是傳統的鳥瞰視點，初段玩者會遇上大量飛滾而來的碎石，玩者應盡可能將碎石射毀，以免受到傷害，但當中有些巨型碎石是不能毀掉的，玩者只要從側面或空隙間從容通過便行。之後便會有大批雜魚機從後方及前方出現，雜魚機雖會發射大量子彈，但玩者只要冷靜地從彈與彈之間的空間通過便是。在一輪攻擊後，小頭目巨型戰機便會出現，小頭目兩翼各有兩個子彈發射口，而機首兩側各有兩門只能向前射的光線砲，但只要在其兩翼側一邊射其引擎一邊避彈便能安全處理。









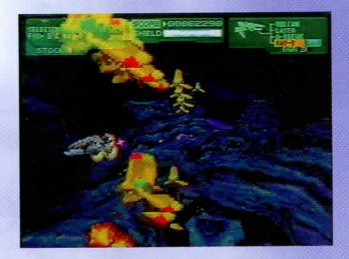


之後，玩者會進入從下望向上的「UP VIEW」，而大量雜魚機會自上方左右角交叉出現，而且死唔切咁即射子彈，但威脅其實卻不大。跟著在中段便會有黑色的戰艦出現，玩者必需要小心它那失驚無神的光線砲，而其攻擊方法是兩次光線砲後一抽追尾導彈，玩者必須移開一點，引光線砲射向另一地點，並乘着射出時溜到其後射之，而追尾導彈是可射毀的，基本上沒有威脅。之後，小頭目巨型戰機又再次出場，處理方法如上文般。

3D SHOOTING

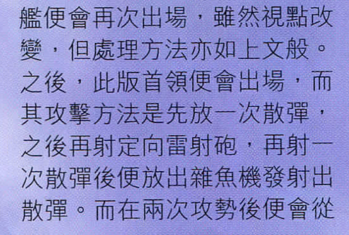
跟着便是立體視點，基本上不難操作，而且是不怕撞牆的，玩者大可勇敢地追擊前方的雜魚，不過在初段又會有大量碎石出現，玩者應看通前境才行動。跟着在一小段CG後，視點便落到面向後的立體視點，玩者應立刻將武器改至唯一能向後攻擊的RAY-B，將後方的敵人擊退。在此段中，基本上敵機是毫無威脅的，唯一要注意的是小心敵機扒頭時被撞到。

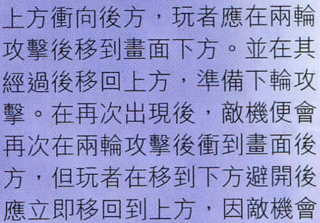




首領出場

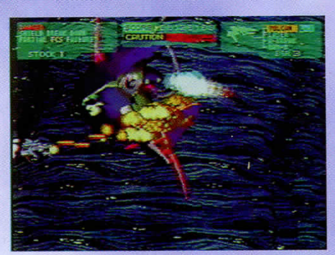
在開場動畫後，玩者便會進入橫向視點，此時當然又是大量雜魚「獻身」的時候，但當然要轉換武器後才可大顯身手。基本上敵人會在前方出現，如用機槍掃射效果會較佳，到了中段，敵方黑色的戰艦便會再次出場，雖然視點改變，但處理方法亦如上文般。之後，此版首領便會出場，而其攻擊方法是先放一次散彈，之後再射定向雷射砲，再射一次散彈後便放出雜魚機發射出散彈。而在兩次攻勢後便會從上方衝向後方，玩者應在兩輪攻擊後移到畫面下方。並在其經過後移回上方，準備下輪攻擊。在再次出現後，敵機便會再次在兩輪攻擊後衝到畫面後方，但玩者在移到下方避開後應立即移回到上方，因敵機會立刻在後下方出現及放出數台雜魚機，之後再在玩者面前出現，而此時只要再稍以攻擊便可將其擊落，但如想快些收工只要放出兩枚爆彈便可立即過版。

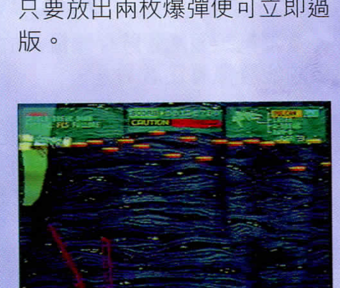












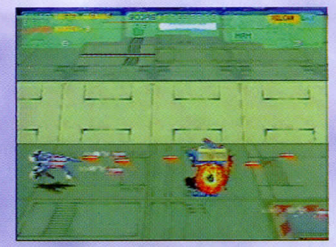


PHASE 2 突入太空港進入城市

流程表 BIG SIDE VIEW→SIDE VIEW→PRES. VIEW→MOVIE→FRONT 3D VIEW→MOVIE→SIDE VIEW→MOVIE→TOP VIEW→MOVIE

在一開始玩者已進入較近的橫向視點，故自機面積也相對變大，而由於面積大了，所以玩者在鑽彈隙時必需更小心。幸好在捱了一段時間後，視點及自機面積便會變回正常的橫向視點，同時運輸機會出現及放出空雷，玩者在射爆空雷時則要小心其爆風，太近便不可毀之。跟著，玩者便會進入斜下的視點，而變型成低空攻擊形態的戰機便要立刻對付地面上的目標。由於是斜下的視點，故玩者理應能看通前境，並且用畫面的深度避去敵機的攻擊，但要注意的是在畫面上方會出現一些建築物，玩者應小心行事以免撞機。





裝甲貨車





於開場畫面後，玩者已身在隧道中，視點亦會改為面向後的立體視點，而在隧道中玩者將遇到一台裝甲貨車，玩者需立即將武器再轉換到RAY-B。初期裝甲車基本上可說大贈送，車身大大卻只會射追尾導彈及向畫面中央衝前，玩者只要在適當時躲到畫面兩側及上下移動引開導彈已OK。不過在裝甲車的表面裝甲爆去後，裝甲車便會爆甲及露出真正的力量，爆甲後的裝甲車除追尾飛彈變為追尾雷射外，還在車頭多了一台光線砲，但只會向正前方發射，實在蠢得很，因此玩者只要再將反應加快便能從容通過。

城市上空戰

在進入城市後，視點便會改為橫向，而大量雜魚便會高速從右方衝向左，因此玩者除要避彈外方便不要作無謂的移動，好使自己能殺出一條血路。至於在期間會有三台像直升機的敵機出現，而玩者在遇見它們時切記要與其面對面對戰，因為其發彈大多也射向下方，反而向前的只有象徵式的數發。而在處理好直升機後，一台空中船塢便會從後方出現，如眼明手快的話，玩者大可將武器轉為RAY-B，成功的話應可及時擊毀一台機械臂。而從艦底通過返回後方時，玩者必須小心其放電，以免受到傷害，至於在到達其後方後，玩者應將武器轉為LASER，以其貫穿力一次打到多個目標。



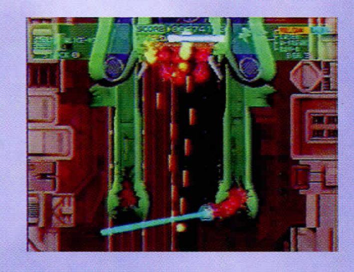


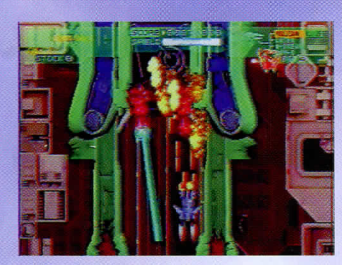


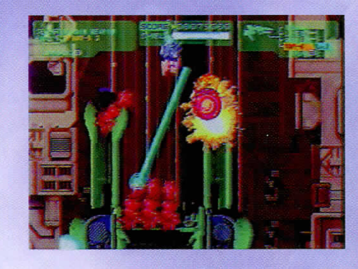


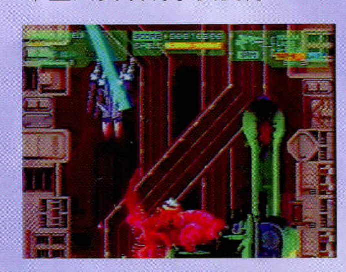
龍頭船塢

在射毀艦底裝備後，玩者便會回到鳥瞰視點與船塢作正面衝突。而在此段玩者可要小心操控，因為不論背景及船塢也會撞死人！在艦底處，船塢共有五個龍頭形的鐳射砲，在將後方砲口擊毀後，玩者便要伺機從兩側潛上艦首處，並以RAY-B擊之，但在擊毀前方共五個的砲口後，船塢的真面目才真正出現。此時，玩者會發覺其左艦首雖已崩了一大截，但一台巨型鐳射砲卻隨之出現，而且其鐳射砲除又粗又快又準外，更有兩台追尾雷射向玩者進攻。至於在處理方法方面，玩者其實只要先移到艦首的左右兩邊，並在其發射時立即移到其正前方擊之便可，基本上只要眼明手快便行。







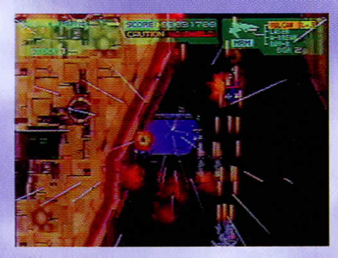


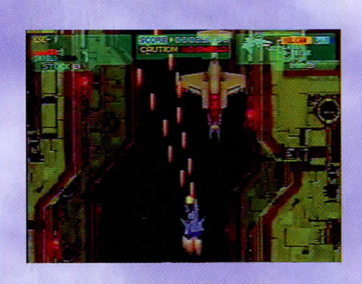


PHASE 3 突入地下礦場

流程表 TOP VIEW → MOVIE → SIDE VIEW → MOVIE → 3D VIEW → MOVIE

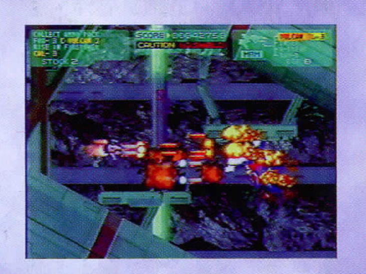
由於收到從礦場採掘地區發出的求救信號，於是玩者便向礦場進發。剛開始，玩者已在鳥瞰視點向前推進，然而其前進速度明顯比以往較快，而且更有不少彎道，至於有此情形的原因亦很簡單——撞牆會死人。不過在此段除要成功通過便沒有甚麼挑戰，敵機除例牌的雜魚機外，便只有黑色的戰艦及直升機，玩者只要不弄致避彈避至撞牆便行，並可順利進入下一階段。

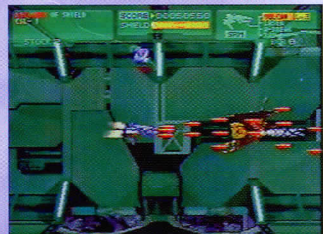


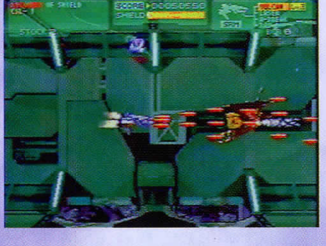




在間場畫面後，玩者便進入礦場的通道中。在這裡玩者要小心從隧道天花板及地面伸出的升降台及台上的敵機，此外在下降的斜道由於頗窄，故玩者應盡快處理出現的敵機，以免因避彈而撞機。在離開斜道後，畫面便回復較慢的前進速度及出現大批沒有反抗能力的戰機大送 ITEM，但很快地，玩者會再進入高速的前進畫面，向深層進發。至於在此段高速前進的畫面，相信最令玩者頭痛的便是除背景是紅色外，就連敵機及所有子彈也變成紅色，而且更要上下穿梭地避開礙阻物，真是反應慢些也不行，至於其障礙物的位置順序是上、下、下、上、下、上、下、上、下、上、下、上、下、上、下、上、下。之後，玩者只要前進多一會便會到達下一階級。





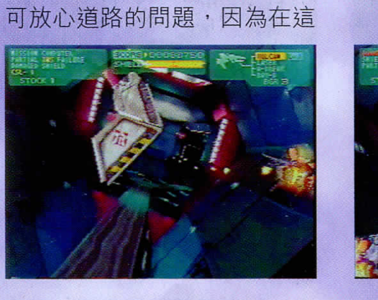






決戰八爪魚

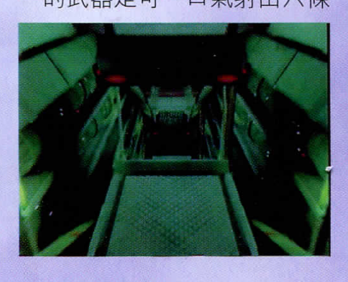
在開場畫面後又到了立體視點，在這裡玩者需在四通八達的隧道穿來穿去，但玩者大可放心道路的問題，因為在這段是強制轉向，而且不怕撞牆又沒有強勁的敵人，在初段根本沒有難度可言。但在中段，由於閘門開始相繼關閉，故玩者在通過時必須在門縫中穿過，否則便會撞機收場，至於可通過的位置分別是下、上、右、下、左、下、上、下、上、上、右、下、下。



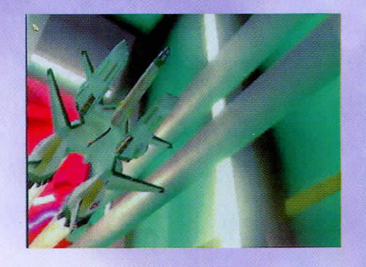




在通過多度閘門後，此版的首領便告出場，像八爪魚般的採掘機械共有四條吊臂，唯一的武器是可一口氣射出六條的追尾鐳射。而對付此傢伙有兩個方法，一是熱吃，當相遇後立刻用最強火力狂射其身體，而為了避開追尾鐳射的直擊，故玩者應一邊繞圈一邊攻擊，以達攻守合一。至於另一方法便是冷吃，玩者可先將其四台吊臂射去，之後才慢慢射毀其身體，跟著便是步向最後一版。











PHASE 4 最後之戰

流程表 TOP VIEW→MOVIE→SIDE VIEW→MOVIE→TOP VIEW→MOVIE→SIDE VIEW→MOVIE

終於也到達礦場的作業區了，但玩者所看到的盡是已被敵人同化的械械，在鳥瞰視點裡四周也是敵機，子彈好像放煙花般四處出現。而為能夠生存下去，玩者除要擁有冷靜的頭腦及出色的操控外，更要有能快速轉換正確武器的敏捷身手，因為當敵人在後方出現時，能立刻作出反應取得先制權便較易控制戰果。而於此階段的中級首領，便是三台武器與玩者一模一樣的戰機。至於攻略方法便是死跟著其機尾，以死纏爛打的方法逐步侵吞，此外玩者亦要緊記不能在其面前經過，因為其反擊力足以令玩者用上數隻搏命。

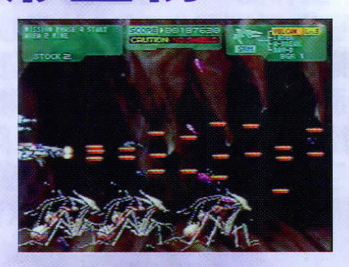


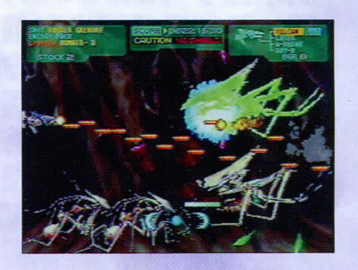




巨型異形生物

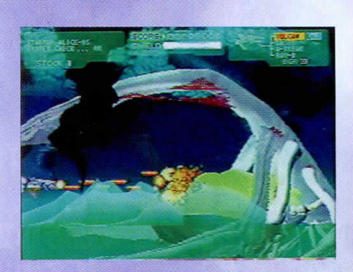
之後，玩者便會進入橫向的視點，但在此版中，敵人不論體積、攻擊力及防禦力均強化了不少。至於遊戲中玩者亦不難發覺沒有甚麼可穿插避彈的空間，因此玩者應放膽地放棄擊毀地面的敵人，改而主動地直殺出一條血路，向在前方出現的敵人進行大屠殺。跟著在間場畫面後，視點便會轉為再鳥瞰，同樣地，此階段的敵機體積及密度均十分大，但由於流動性高，故在此階段玩者只要左右閃避便可從容通過。





PHILSOMA版異形之后

在經歷過遙遠的冒險之旅，玩者終到達礦洞的最低層，在這裡，玩者將看到一隻類似母艦般的生物，並相信是此事件的禍首，於是戰鬥再次開始。在攻擊方面敵機有追尾鐳射及定向鐳射砲，而玩者只要明白其攻擊方法便不難處理。在攻擊時，敵機會先射出追尾鐳射，但由於追尾鐳射是可射毀的，所以應不難處理，玩者只要眼明手快便行。而定位鐳射方面，敵機每次會交叉放十七枚，玩者只要上下上下般移動來避過便行。而在其胸前的球體被擊毀得差不多時，敵機便會直線射出鐳射砲，而在它稍沉於水時，便會放出一放射狀軌道的鐳射砲，但玩者只要眼明手快便可避過。





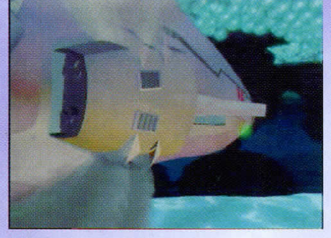
超簡單首領擊墜法

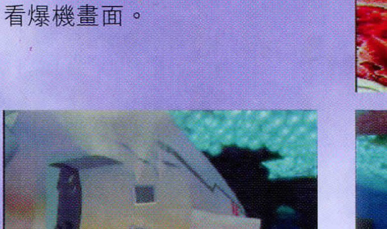
此段可說是遊戲的最大敗筆，最後一版的最後首領竟是一個差不多毫無還手之力的圓球，而玩者攻擊它的目的只是想救回被困在裡面的隊友。在裝備方面，圓球只有追尾鐳射，根本與赤手空拳沒有分別，玩者只要一邊打圈來誤導鐳射的軌道，一邊射它便可等看爆機畫面。

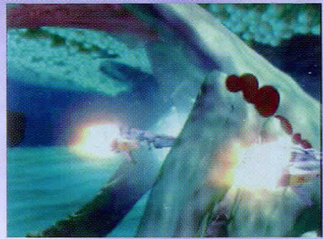


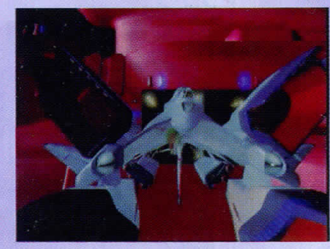
















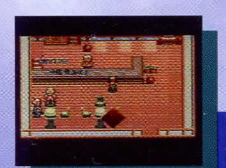
MYSTIC ARK
新類型RPG攻略（上）

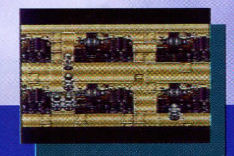
文：FUKUDA

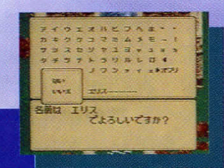


《MYSTIC ARK》是PRODUCE繼《惑星引導者ELNARD》後又一隻同類RPG遊戲。此遊戲承繼了《ELNARD》的特點——地圖敵人位置雷達、充滿個性的角色與充滿了空間感的世界觀。玩者不但可從遊戲裏享受到正統RPG的奇妙旅程，遊戲中各種不同形式的副題如迷題、冒險要素和動作解謎等也令遊戲過程更吸引，此類遊戲的表表者首推《LIVE A LIVE》。不僅如此，此遊戲無論角色設定畫面、音樂和操作性都非常出色，而更令人震驚的是每個角色在裝備上不同的武器後，在攻擊時所發出的聲響和動態都不同，而武器的聲音像揮動寶劍、揮刀斬、以小刀刺、杖的橫振，甚至是弓箭的聲音都相當有質感。另一方面，故事的情節和發展亦相當有創意，所以令人更為投入。簡而言之，這遊戲是ENIX近期較突出的遊戲。

故事介紹






人類不斷地追求着高科技、高文明，間接促使了邪惡的意志的產生和擴大。權力慾望、貪婪、不擇手段等負面德性正侵佔着心靈脆弱的人類。在世界的某一片樂土上，女神從各地把勇者們召集起來，組成一支拯救世界的隊伍，從邪惡手中把世界還原過來。

指令介紹

1.しらべる　調查（可按L或X掣代替）
2.どうぐ　道具
- 1)つかう　使用
- 2)そうび　裝備
- 3)こうかん　交換
- 4)すてる　丟掉
- 5)オートしふと　自動排位置（即將同類道具放在一起）
- 6)せつめい　説明

3.まほう　魔法
4.モンスター　怪獸資料，即觀察有關手上怪獸的情報
- 1)ステータス　狀態
- 2)うつす　移動，排列怪獸表的位置
- 3)すてる　丟掉，丟掉手上的怪獸

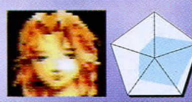
5.ステータス　狀態
- 1)ステータス　角色狀態
- 2)オートせってい　自動設定，即戰鬥時的自動設定

6.アーク　ARK，有關各個ARK的狀態
- 1)じょうたい　查看該ARK是藏身在哪道具上
- 2)ゆどらせる　藏身，即把ARK藏身在道具中
- 3)もどす　解除ARK的藏身



角色介紹

1. 主角（男／女）英雄

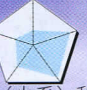


由於是本遊戲的主角關係，所以在實力上是比較平均的。縱使沒有超凡的力量和守備力，但加上如恆河沙數般的裝備後，實力顯然遠超其他同伴，是爆機的必然人物（固然！）基本上男性和女性在能力上沒有太多差異，只是男性主角使用火系魔法，女性用冰系魔法。這篇攻略筆者是以女性為主角的。

可用裝備*：劍、盔甲、盾、頭盔

*可用裝備是指該角色裝備此種裝備可獲100%的攻擊力／守備力，並非不能裝備其他系列，可是只能得到原本的5%至90%效果。

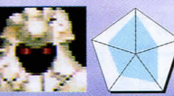
2. ミレーネ美莉娜 女巫師

由於是一名女巫師，所以懂得大多數的攻擊魔法（火系）和一些補助魔法，可是其力量和守備力則很低，每每在遇上幾隻不怕魔法的怪物時陷入困境。對於熱愛壯觀的魔法場面的玩家，美莉娜不失為一個好使好用的角色，起碼能夠裝備如小刀此類有一定攻擊力的武器。遊戲後期是一個可以信賴的同伴，尤其是面對頭目時。

可用裝備：小刀、袍、帽

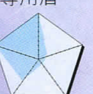
3. ラックス勒古斯 鐵人



身為鐵人的勒古斯，在遊戲初期是值得信賴的伙伴。擁有高體力、力量和守備力的它，在二人旅程中面對多頭怪獸襲擊時可以以其全體攻擊魔法迅速殺敵。不需太多裝備的特點亦是它在遊戲初期「銀根短缺」階段的另一個好用的原因。可是，由於後期沒有更強力的攻擊魔法，固此在遊戲尾段會玩得很吃力。

可用裝備：鐵人專用手臂、鐵人專用護甲、鐵人專用盾

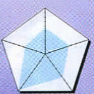
4. リーシュイン妮莎因 拳法家

妮莎因天生神力，拳力萬鈞，不需要裝備很強的武器亦能殲滅敵人。雖然不懂魔法，可是強力的特技如氣合、三連腳和衝擊拳彌補了不足，這種特技使她在跟頭目決戰產生意想不到的威力。她唯一的缺憾是防具較少，如果全部敵人一起發動猛烈的物理攻擊時會很危險。喜歡埋身肉搏的人可能會很喜歡她的攻擊模式。

可用裝備：東方棍、回力鏢、道服

5. トキオ時雄 忍者

由於他是個忍者，所以其敏捷度是眾角色之冠。攻守力平均、曉得一些魔法、能裝備的道其繁多，使時雄在隊伍中佔了一個重要的地位。最有用的地方，便是其特技「分身斬」，雖是二段攻擊仍不減威力，在頭目前有着不能低估的實力。他唯一的弱點是體力較差。

可用裝備：刀、小刀、弓、回力鏢、盔甲、頭盔

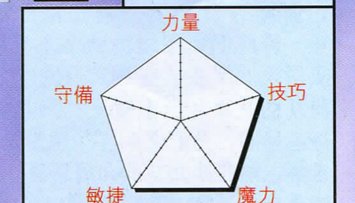
6. カミオー卡米奧 食人魔



卡米奧的確是一名強化了的主角，因為各項能力平均得來強大。由於是食人魔，所以其魔法是極具侵略性的，而且配上強壯的身體，簡直是我方的先頭部隊。可是針無兩頭利，他的成長速度很慢，要到遊戲中後盤才能發揮其威力。另外，他所能裝備的防具實在太少，因此喜歡穩守突擊的玩者會覺得卡米奧很難用。

可用裝備：斧、輕便的防具

7. メイシュ美沙 女僧侶



本遊戲中最弱小的角色便是美沙。可用的裝備少、體力低、攻守皆差，在戰場上可算是「廢物」一個。可是，掌握着超強力的個人和全體回復魔法，使美沙在隊伍中有着不容忽視的地位，面對着強大的頭目時，美沙的超全回復術可算是她的最大功用，可以稱之為「隊中的守護神」。

可用裝備：杖、袍、帽

能力表SAMPLE:

力量
守備
技巧
敏捷
魔力

角色組合

1.平均型——傳統RPG的模式

主角+時雄+美沙

兩名魔法戰士（冰系／火系／雷系），加上回復代表美沙，令人感覺上回歸到DQ2的世界，適合初心者使用。

2.全攻型——豪快的軍備競賽！

主角+時雄+卡米奧

基本上三人已經覆蓋了大部分武器，再者主角和卡米奧的兵器上再加上ARK已經能做到「遇神殺神，遇佛殺佛」。可惜的是在頭目前主角僅有的魔法成了隊伍的唯一希望。

3.魔法型——以挑戰MP0為目標！

主角+美莉娜+美沙

魔法二人眾的攻擊力有限（美沙最過分），需要依賴場面震撼的魔法來殺敵。玩者最大的敵人是MP0沒有MP回復劑的「名場面」。自認高手者可用。

4.儲存型——在場地上瘋狂狩獵的惡魔

主角+勒古斯+時雄

主角的「亂打」、勒古斯的「強力原子能」和時雄的「分身斬」，把敵方殺得片甲不留。一句講晒，「瘋狂殺敵」吧！最適合不需溫存體力的儲經驗時間。順帶一提，不在隊伍的同伴只能獲得原本經驗值的75%。

5.特技型——喜歡特殊攻擊的組合

主角+妮莎因+卡米奧

妮莎因不懂魔法，但可用的特技很多；卡米奧的「火炎氣息」和「冰河切斷」很獨特；主角的「亂打」很有威脅性。三人各自的特殊攻擊相當有睇頭，可滿足玩者的官能刺激。

6.頭目型——單挑頭目的最強隊伍

主角+妮莎因+美沙

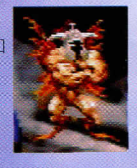
這根本是一隊不折不扣的超強頭目決戰隊伍。妮莎因不斷用「氣合」增加攻擊力；美沙不斷用補助及回復魔法，主角只消狂斬敵人。那就算是強敵也毋需畏懼。唯一缺點是在面對複數敵人時很麻煩。

ARK的性能

在這遊戲的世界裏面，存在着一種神秘的力量——ARK，而ARK就是連接着神殿及七個不同地方的鎖匙。每一個ARK都具有不同的屬性、不同的潛在能力。今次首先為大眾介紹頭四關出場的ARK。

1.力之ARK

＊可令木像實體化：力量及守備增加10%
＊斧的攻擊力增加30%



2.光之ARK

＊劍變成閃電劍：攻擊力增加40%
＊斧變成閃電斧：攻擊力增加20%
＊弓的攻擊力增加20%
＊回力鏢的攻擊力增加20%



3.知惠之ARK

＊可令木像實體化；敏捷度及魔力增力10%
＊盾的死系魔法防御率增加40%



4.火之ARK

＊劍的攻擊力攻擊力增加10%
＊弓的攻擊力攻擊力增加20%
＊防具對火系防御力增加20%



WORLD 1——砂之世界

一個只有貓的地方

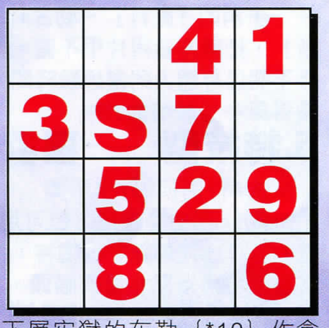
1.女神的委托

主角受到女神的意志影響，從木像｛*1｝變回人類的模樣。她給予主角「女神的淚｛*2｝」，希望主角能夠把這個世界回復原來的景象。主角到神殿的一樓去，把「女神的淚」放進火爐中，便會變成能夠返回儲存點的水晶｛*3｝，並把神殿南端的門打開。主角和屋外的女神石像交談，得知ARK｛*4｝是和世界各地連結的鎖匙，她並叫主角到神殿二樓房間內的船模型去調查，只需觸摸一下｛*5｝模型，便轉眼到達第一個目的地——砂之世界。在傳送的房間裏可找到生銹鎖匙｛*6｝來開門。



2.氣氛緊張的激戰區

S=起點



在傳送房間東面的「血叉號」｛*7｝，主角得知這艘船與對面的「鎗老大號」｛*8｝經過連年征戰仍未和平下來。這個世界裏只有貓，並沒有其他人類存在。主角在「血叉號」1F左面的房間裏向聯絡人提出加入軍隊的要求，他便叫主角拿洋葱｛*9｝給下層牢獄的布勒｛*10｝作食物。接着再去找聯絡人，他叫主角到右邊房間找斯克舒巴｛*11｝。斯克舒巴叫主角去「鎗老大號」找一個名叫「粉紅頭」｛*12｝的臥底。

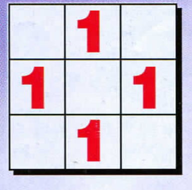


3.潛入鎗老大號

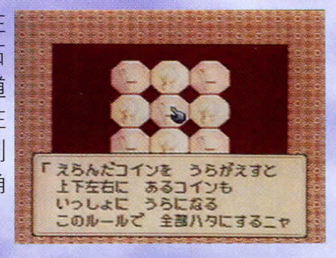
由於鎗老大號入口由守衛嚴密者守着，主角於是從船西北方的洞穴進入看看。在洞內原先擋着通道的怪物已不見其影蹤，主角經過一段路後便到達鎗老大號的地下鑄造場，而在這裏找到了目標人物粉紅頭。他把在這兒搜集到的資料製成一本報告書｛*13｝交給主角後，主角便回去血叉號向斯克舒巴報告。他給主角一枚階級章｛*14｝，以方便進入鎗老大號去獲得更多的情報。



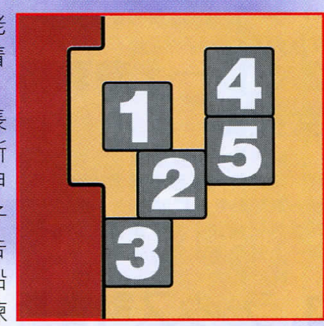
4.回復之苗｛*15｝



因為鎗老大號嚴重缺乏回復道具，因此遲遲未能和血叉號開戰。主角回到血叉號向斯克舒巴報告，他會叫主角到3F會見亞龍蘇船長｛*16｝，可是要先破解守衛的迷題。找到船長後，主角回到自己的房間，並在櫃內找到用來打開機關的月形石｛*17｝。在血叉號東南方有一道橋，主角在房間內把月形石放在桌子上，便可以把鐵閘打開。到達橋的西南方的回復之洞，主角會在洞的西南方找到回復之苗。



5.神秘的黑色金屬｛*18｝



取得回復之苗後，回去鎗老大號把它交給道具店的人，接着眾人一齊離開船到回復之洞去，主角這應上3F找查比士船長｛*19｝。在上層的甲版，玆拿斯｛*20｝請求主角替他擦乾淨甲版，事成後可獲甲版擦子｛*21｝。返回血叉號斯克舒巴告訴主角他們欠缺武器，需要到船的地下採石場去找黑色金屬製煉武器。在下一層的地方主角可以獲得攜帶用叉子｛*22｝，用途是在推石過程中假如失敗了的話可以重新來過。主角把五塊岩石全部推向北面的空地，由左上角起組成一條橫線，成功後可得寶物和令到下一間房的障礙解除。在洞內第一間房有兩塊岩石，主角只要推向左上及右下即可。在第一重沙後發現女神像儲存進度，當心在下間房不要喝毒水；另外在下一間謎題房主角只要接觸全部牆壁便可。主角在最後的流沙地帶找到頭目——沙蟲，打倒它後從其位置可掉進一個洞，並在一塊岩石內找到黑色金屬。



6.廚師

主角回到血叉號把黑色金屬交給武器店，接着聽到廚師布魯明治{*23}失蹤的情報。首先在2F廚房裏找回布魯明治的心，然後主角回到神殿1F的大廳，在桌子上找一個貓狀的木像。只要把布魯明治的心放回木像裏，把木像帶砂的世界，它自然會實體化起來。回到自血叉號，士兵們飽嚐美食後便立刻作決戰的準備。



7.土撥鼠王{*24}現身

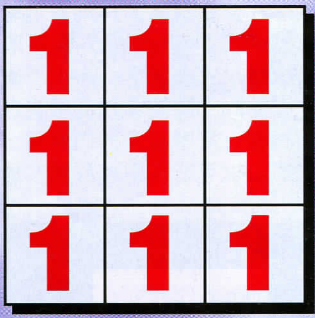
在鎗老大號裏聽到怪物的情報，查比士船長告訴主角在地下鑄造裏出現了一隻土撥鼠王。主角在地下鑄造場找到它，戰鬥後它立刻逃走。上去通知特種部隊，待他們把障礙物清除後主角便再入洞穴去。在洞穴深處主角遊見血叉軍和土撥鼠王，只見它神色呆滯，他們便叫主角想辦法解決。回到血叉號去找布勒，他告訴主角在西北方的大燈塔裏住了一名魔法師瑪杜雅{*25}而他相信瑪杜雅一定有辦法調製出解藥來。





8.五種解藥原料

在血叉號西北面的大燈塔內有很多陷阱，當心主角掉下來。不用擔心2F的針刺地區；3F的控桿左右都拉下；5F左邊的泉水有毒，右邊的能復HP和MP；6F從中央部分跳下可取得5F的寶箱；8F從左下角的陷阱掉至7F取寶箱（陷阱較深色）。在最高一層看見瑪杜雅，主角先要替他收拾好





地上的衣服放回箱子（左一），接着便在右邊的櫃裏找回眼鏡{*26}後，他便答應替主角製藥。調製給土撥鼠王的藥一共有要五種原料：馬棋子{*27}、回復之苗、洋葱、老鼠尾{*28}和火之威士忌{*29}。

9.製藥

五種原料的場所

馬棋子	血叉號的獄迮
回復之苗	回復之洞
洋葱	血叉號2F的廚房
老鼠尾	布勒
火之威士忌	鎗老大號的酒吧



找齊原料後再回到大燈塔，瑪杜雅便替主角調製出瑪杜雅之藥{*30}。

10.雙方和解

再次到鎗老大號的地下採石場，主角對着土撥鼠王使用瑪杜雅之藥，但用後它突然發狂向眾襲擊，展開戰鬥。由於它能夠回復體力，故此必須要有足夠的道具迎戰（建議至少LV9）。戰勝後瑪杜雅指責兩個船長不顧族人存亡，只為了個人的一時意氣而觸發起這場戰爭。就在這時，在洞內出現了地下水，眾人連忙逃走。當整片大陸都被水圍着，象徵砂之世界回復了舊觀。回到船上，瑪杜雅就叫主角去查比士的祭壇，位置是血叉號的南面；布勒會把小船{*31}交給主角使用。



11.取得力之ARK{*32}

主角乘坐小船向血叉號南面的查比士祭壇進發。在最下層的房間找到四個上了鎖的寶箱，而根據石版上的指示在地板上移動，終於取得力之ARK和解開寶箱的鎖題。最後從通往這裏的傳送小屋回到神殿去。



WORLD 1 QUIZ

Q1：把棋盤上的棋子用馬全部吃掉

Q2：把全部金幣反成旗子向上

Q3：順次序推岩石——(1)→(3)↓(2)←推走(1)推走(2)推走(3)，(4)←—推走(4)推走(5)

Q4：把全部金幣反成人面向上

Q5：根據手掣按鈕的顏色來移動：↓8←7↑6←5↓1←2↑3→4，回到石版的前面。

WORLD 2——生果之世界

到處都是美味生果的地方

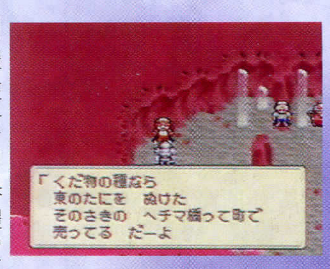
1.開動風車

主角回到神殿後，聽取女神像的訓示，到木像房間內拿走其餘六個木像，接着在火爐處知道下一個目的地是在「南瓜」｛*34｝，於是重新啟動風車，然後回去神殿1F的左邊房間。房間裏有一個南瓜，窺視它｛*35｝後便會進入生果之世界。



2.西瓜村｛*36｝

一到生果之世界，主角先用力之ARK令其中一個木像實體化，筆者首推是鐵人勒古斯。在身處的西瓜村內，主角在村的左上方受到長老的委托，到東面山谷的絲瓜橋｛*37｝去買一些生果的種子回來。由於在戰鬥時全體同伴都會提昇級數，所以最好買齊全員的裝備（有錢的話）。



3.狐狸村？

主角到了絲瓜橋，可是沒有一個人會回應你。首先在村子裏的左上方房間燒掉樹葉｛*38｝，然後從向下赴的樓梯發現了被囚禁着的村民，用力之ARK打開鐵門營救他們。道具屋的老人把油炸食物｛*39｝交給主角，把油炸食物供奉在村子中央的狐狸像處，不一會全村的「村民」便圍着狐狸像，並變身回狐狸把石像推開露出向下樓梯。主角在地下洞穴裏打敗六隻嘍囉後，在最深處找到頭目金屬狐狸｛*40｝，打敗牠後全村便回復正常。



4.取得兩顆種子

在絲瓜橋內的道具店取得菠蘿的心｛*42｝和葡萄的心｛*42｝後，先回神殿南瓜那間房內的箱子裏把兩顆心放回相對的木像內，然後回去西瓜村。長老



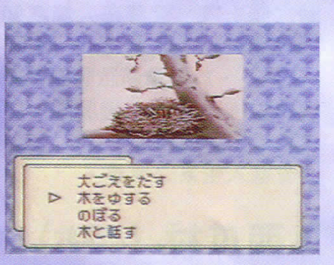
告訴主角這兒沒有水很慘，所以導致農產失收。主角便到西瓜村對面的兩片空地上，把種子分別種下。

5.決戰甲蟲



回到西瓜村，主角受到長老的委托到村子西面的甲蟲隱藏之家｛*43｝，把經常來襲擊的甲蟲消滅。進入了西面的樹林，主角頓時入了一個迷宮內。這兒有很多機關控桿，特別要一提的是3F裏三支並排的控桿，應先拉動中間一支才拉右邊的；另外，在4F的第二個機關邊先拉左邊的，然後再拉後面的一個。不一會主角便會遇上頭目哥索卡拿｛*44｝，打敗它後它會逃走，此時一隻烏鴉｛*45｝會把ARK銜走。

6.迷幻森林



主角回到原先種植菠蘿種子的地方，現在已經長成一個菠蘿的了。進入後長老說那隻烏鴉把葡萄種子偷走，希望主角能在西北方的森林裏把種子取回。主角經過複雜的樹林後，終於在一棵大樹上發現那隻烏鴉。樹精靈說牠的兒子不見了，所以才做出如此行為來。主角搖動大樹｛*46｝，取得雛鳥的心｛*47｝。

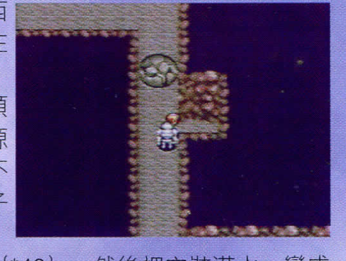
通過樹林的路綫是右、左、右、上。

7.父子重聚



主角先回神殿去，然後沿着神殿外的路走到神殿後面的樹林，發現了雛鳥的木像。把雛鳥的心放回木像後，主角帶着木像返回西北之森，並在大樹前把雛鳥交回，然後在樹上的雀巢裏找回葡萄種子。回到菠蘿村交還種子後長老又求主角替其村民去找水源。

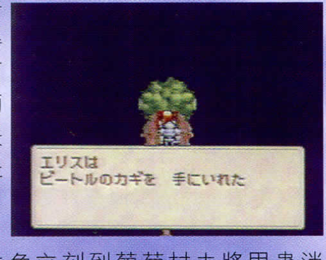
8.重現水源



主角離開菠蘿之村後向西行，在河的源頭進入了洞內。在洞內有很多岩石在通道上滾動，需要藏身在通道上的凹位待石頭滾過。最後主角到達了河的源頭，發現由於有缺口所以水流不過去。主角先從村民處取得瓶子｛*48｝，然後把它裝滿水，變成了冰涼的水｛*49｝後回去西瓜村，把水給村民喝，其中一個懶惰的人｛*50｝會加入。返回水源之洞後懶惰的人把大石推向缺口將之堵塞，令河流回復正常。



9.葡萄村的襲擊事件



在菠蘿村裏主角向長老報告一切事情經已辨妥，希望取得ARK時，長老說他的ARK不翼而飛了。同一時間有村民報告在葡萄村有一隻甲蟲向他們襲擊，長老說ARK可能在甲蟲那裏，於是主角立刻到葡萄村去將甲蟲消滅，而它遺留下甲蟲的鎖匙｛*51｝。回到菠蘿村後，長老給予主角一項沒用的道具｛*52｝，售價只值1G。最後他說甲蟲的大本營是在東北方。



10.甲蟲的巢穴｛*53｝

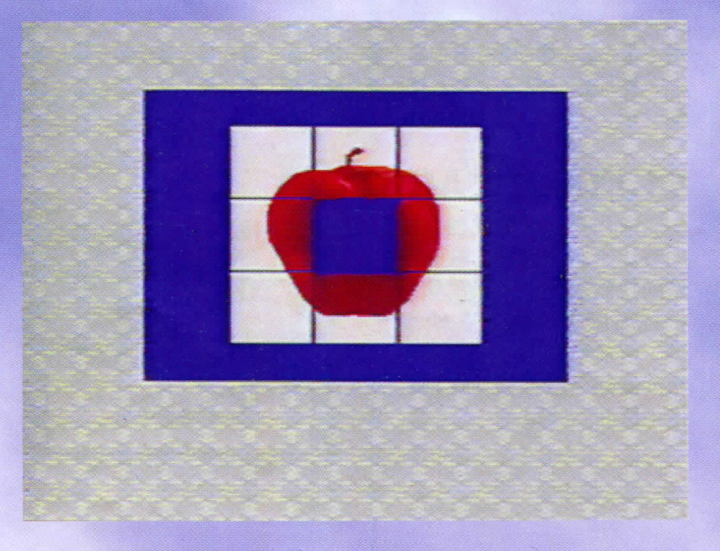


在絲瓜橋東北方的樹林裏，主角先用甲蟲的鎖匙開門，然後進入甲蟲的巢穴。在3F裏要從右上角的藤方能爬上4F。經過一連串的攀爬後主角終於找到頭目甲蟲王｛*54｝，筆者建議把勒古斯轉為妮莎因，因為她的氣合術實在非常有用。打敗甲蟲王後，身後的哥索卡拿竟變成長老的模樣，原來長老是由它所變的！最後它變回狐狸真身決戰。戰勝後，主角在其身旁的寶箱發現了光之ARK｛*55｝。回到菠蘿之村，老人送了把鋼劍｛*56｝給主角作獎賞。



WORLD 2 QUIZ

1.拼圖如下：



WORLD 3——兒童之世界

一片只有天真兒童的地方

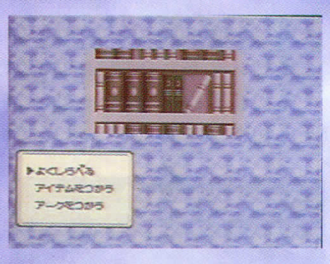
1.神奇音樂盒｛*57｝

回到神殿後，主角分別跟女神像和火爐交談，知道下一個目的地是在「音樂盒」那裏。首先到神殿外面的風車小屋去，然後在2F對着音樂盒用光之ARK令它回復性能，主角替它上好鍊｛*58｝後便發出音樂，最後用手觸摸音樂盒便到達兒童之世界。



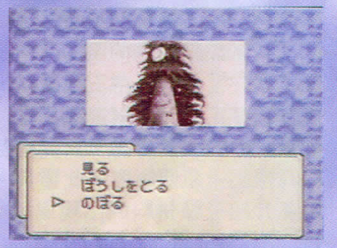
2.開鎖

一到達兒童之世界，主角便被面前的鐵閘關着，開鎖的方法是找回四本書放在書架上相對的位置。四本書分別是時鐘之書｛*59｝、植物之書｛*60｝、地底之書｛*61｝和月之書｛*62｝。找到後分別放回書架：左邊——月、時鐘；右邊——地底、植物。完成後便可打開鐵閘。



3.和兒童玩耍

在屋外南面的樹上，主角被一群小孩子嚷着要求拾回樹頂上的帽。主角於是爬上樹上｛*63｝，終於拾回善西亞的帽子｛*64｝，之後主角便被六個小孩包圍，結果主角答應和眾人玩捉迷藏，不一會便把他們尋回。尼爾｛*65｝和主角説話後便跑掉，終於在宿屋的櫃檯找回他。到處和小孩談話後，主角回到宿屋處睡一會。睡醒後在樹底下和他們談話，一個小孩跑去把原先上鎖的門打開，主角於是立刻出村。



4.唯一的大人施思露｛*66｝

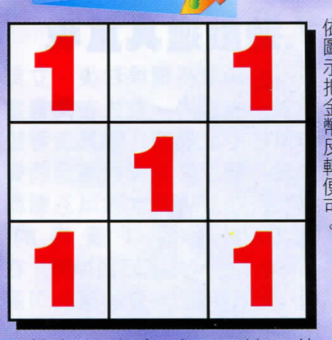
從掘頭路村｛*67｝的西南方行，主角便到達孩子庇護場｛*68｝。到處收集情報後，在中央房間會見施思露，她説她是這裏唯一的大人。在房外尼爾、蓮｛*69｝和堅斯｛*70｝三人正在討論着明天上山的事情。在大堂右邊樓梯上2F，第二間房是圖書室，左上角的書架是儲存點，旁邊的是回復點，而其餘的分別是情報、商店（需要糖果粒｛*71｝）、謎題等。在大堂左邊樓梯上2F會發現遊樂室和睡房，收集完情報後便去睡覺，第二天和在操場的加達班治｛*72｝及在食堂的亞便｛*73｝説話後，便向滑稽的山｛*74｝進發。

把全部的棋子用馬吃掉。

	9	4	
1	12	7	10
8	5	S	3
	2	11	6

	9	2	5
3	6		8
10	1	4	
		7	S

5	8	1	12
2	11	4	7
9	6	13	S
	3	10	


依圖示把金幣反轉便可。

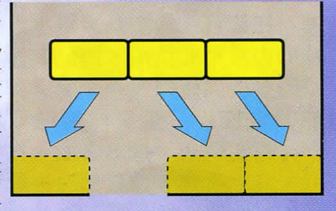
5.暗語

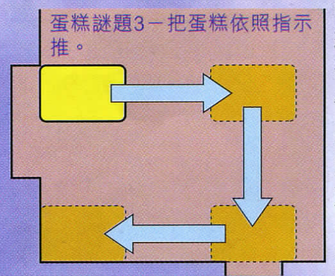
在滑稽的山，主角看見蓮等人，知道有怪物出現，他們連忙跑回孩子庇護場。回到孩子庇護場主角在睡房和蓮他們説話後，便睡覺至第二天。主角接着在報告板看到新的指示，是有關進入滑稽的山的暗語。再次回到滑稽的山，向守護着上山通道的守衛説出暗語｛*75，76｝，主角一行人便浩浩盪盪的走上山。



6.滑稽的山

蛋糕謎題——中間的指示板是介紹，兩側的是取消按鈕。把五個蛋糕由西向東一個個推放着，成功的話可得武器／服／頭防具／道具。在4F的滑動房，右邊的朱古力板説要喝牛奶茶｛*77｝，主角於是到左下方的房間先用空瓶｛*78｝裝起左邊杯的紅茶｛*79｝，然後把右邊的牛奶倒入瓶內，做成一瓶牛奶茶。把牛奶茶給朱古力板喝，它便會露出一個入口。主角發現在5F又有四個謎題。西北房有蛋糕謎題2；東北房——蛋糕謎題3；西南房——答案：2時5分；東南房——答案：黃玉｛*80｝。把四個迷題解破後便出現通道。6F裏左右兩邊共有六個寶箱，主角只能取其中一邊的，並不能兩邊都拿。在7F主角重會小孩，並把地上的糖果粒放入帶來的空瓶中，最多可取63粒。（假若玩者在此時沒有空瓶的話便很悲哀了！主角可以在孩子庇護場右邊樓梯上2F第一間房間的櫃內取得空瓶）。


蛋糕謎題2－把全部蛋糕推向指示位置。





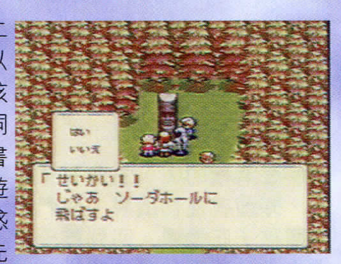


7.遊戲道具重現



主角取得糖果粒後，立刻跑回孩子庇護場。首先在圖書室用糖果粒令武器店、防具店等設施出現，整理裝備後回睡房睡覺。第二天在廣場向女孩以五顆糖果粒交換她的「廣場的心{*81}」，然後回到神殿，在船模型那間房右上方的櫃內用廣場的心來取得廣場的木像。當主角回到孩子庇護場時，廣場的木像便自動實體化，在廣場上做出各種遊戲道具。

8.離家出走



主角在四周收集情報，第二日得知兒童被施思露警告不可以在廣場玩，而在廣場看見有小孩子正離家出走，走到梳打洞{*92}去。分別在遊玩室、圖書室及睡房和各小孩交談後，在遊玩室的右上角可以取得有關迷惑森林的書的碎片{*83}，主角先回掘頭路村，在宿屋裏找到巴尼斯{*84}等人，得知他們在孩子庇護場的某個火爐{*85}上刻上通過迷惑森林的暗語，回庇護場找了一會，終於在施思露房間的火爐上找到暗語{*86}。主角立即到東面的大杉之林，根據書的碎片上的指示，終於通過迷惑森林（上、右、下、上）。到達守衛那處，向它講出暗語後便可進入梳打洞。

9.梳打洞



在梳打洞內主角發現水晶雷達的力量不能使用，因此要留心隨時會展開戰鬥。第一間房內有三個寶箱，可是只能夠選取其一，由左到右：速度之瓶、三截棍、魔性噴霧。如果勉強去再取其他寶箱的話就會導致HP、MP0兼中毒的情況。第二間房只須仔細地調查地板便會發現寶箱。在洞穴最深處主角發現頭目水龍AQUA HYDRA{*87}，戰勝後便可在它的肚內救回被它吞掉的小孩。

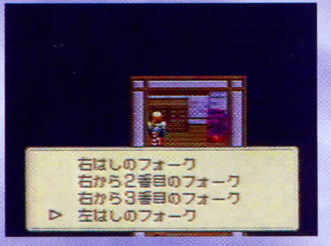
10.取得鑰匙

主角回到孩子庇護場，發現在屋內有怪獸出沒。先到施思露的房間，找不到她的蹤影後主角便向房內的女孩拿取黃銅鎖匙{*88}，然後在大堂左邊樓梯上2F最左邊的房間，用黃銅鎖匙打開門入去。

11.地下實驗室{*89}



主角一進入地下實驗室，便到達一條有兩間謎題房的走廊。第一間－－先在書架取書，然後在下方第二張椅調查。第二間－－左上方的兩個櫃內分別藏着四把叉和四把刀，先取最左方的叉及最右方的刀{*90，91}，然後分別放在載着刀和叉的壺裏，接着便拿第二隻叉及第三把刀，由外到內如此類推。完成後便會出現向下樓梯。在B2的大迷宮內有很多米米克{*92}，它們會給予很多情報，其中一個更能給你回復HP和MP。在B3的兩間房內有七個不同之處，主角把它們找出後便可打開門。（1.壺2.南面門3.中央桌子4.左上方櫃5.右上方書架6.地上的書7.右邊桌子）一離開此房後便進入另一個迷宮，主角從此迷宮的房間內選取第三度門，儲存進度後再入另一間房，並在地上發現暗掣後調查右邊的石板。當傳送到另一間房時主角發現 面全部都是米米克，只有下方的寶箱有寶物。調查左上方櫃裏的玻璃鐘{*93}後再調查右邊石板，便會頓時被傳送到一間由八條樓梯所組成的房，正確通道是右邊第三條樓梯。到達下一層時主角在左邊房間找到三個謎題，可惜破解後並沒有甚何獎品。在最尾那間房門外聽見爭吵聲，進去後主角發現施思露正在和奇美拉{*94}一起，首先是和牛頭人{*95}交戰，戰勝後再和兩個牛頭人打，最後便和奇美拉對決，當心它會使出強力魔法。打敗它後主角回到施思露的房間，在左面貨倉取得知惠之ARK{*96}。





EX 魔法果醬瓶的合成化

在掘頭路村內的某間房內，藏着一個魔法果醬瓶。只要主角在兒童之世界內取得三種原料，把全部原料放在魔法果醬瓶內，再加上特定原料，就能製出像「魔法之瓶」之類能回復HP和MP到最高的的珍貴寶物！只要把各種原料放進瓶內然後睡一覺，回去時帶同空瓶便能取得此道具。唯一缺點是只能製出寶物一次。現在介紹三種材料的出現場所

班捷民的葉{*97}
－掘頭路村取得植物之書的盆栽
怪獸種子{*98}
－孩子庇護場左邊2F的遊玩室火爐
寶察拿的果實{*99}
－地下實驗室入口的植物

另外，各種附加材料的結果

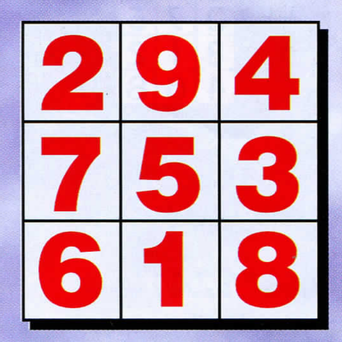
附加材料	得手道具
什麼也不加	魔性之瓶
肉乾{*100}	魔性之瓶
腐壞蜜糖{*101}	魔性之瓶
黃玉	魔性之瓶
冰岩{*102}	吹雪之瓶
火把{*103}	隕石之瓶

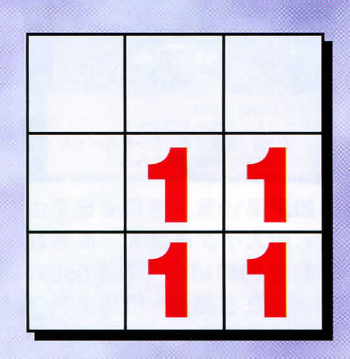
WORLD 3 QUIZ

魔法陣－無論橫、直、斜三個數字的和為15



把硬幣模樣完全反轉。
把全部的棋子用馬吃掉。





	1	6	
7	10	3	12
2	5	S	9
	8	11	4

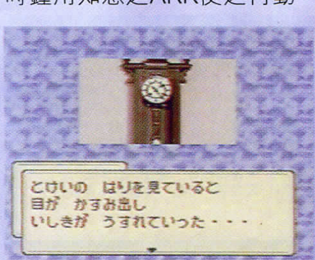
WORLD 4－－綠之世界

影象、聲音、時間大混亂

1.時鐘｛*104｝

主角回到神殿，從爐那裏得知下一個目的地是從時鐘進入的。首先在神殿2F第一間房內的時鐘用知惠之ARK使之再動，然





後望着時鐘上的針，很快便會傳送到綠之世界。主角可調查身旁的機械回神殿。

2.科學家艾捷生｛*105｝



一到達綠之世界，就發現一片灰白色，沒有一點色彩。主角從傳送地區向南行，不一會便到達基朋辛村｛*106｝，玩者可以先令兩名同伴實體化。主角在基朋辛村南面的小屋內找到艾捷生的心，於是回到神殿1F的桌子上把心放回木像內，然後回到基朋辛村那小屋令艾捷生實體化。

3.卡保尼｛*107｝的要求



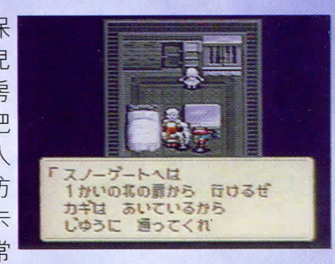
主角離開村子後，經山峽通道到西北方的卡保尼城，在城內卡保尼說要有黃金色的酒｛*108｝才讓主角通過雪之道｛*109｝。首先回基朋辛村（可以用水晶）的酒吧，向老闆說要做兼職｛*110｝－－把舊食器推向右下角；在第一行第一格取得拔蘭地｛*111｝；再在第二行第一格取火之威士忌。完成後老闆會給主角70G，再向他追問之下會叫你去取黃金色的酒。

4.地底洞穴｛*112｝



回去卡保尼城，主角把黃金色的酒交給卡保尼，他竟然說「為甚麼這酒會是這種顏色？」並拉機關令主角掉進地下迷宮。走到某一個洞內會出現指示，表示已走入了一個像右手手掌的洞－－中指：出口；無名指：寶箱。在下一間房間是一隻左手－－姆指：取得格拿咸的心｛*113｝；食指：出口。一出去主角便看見一隻金屬蟹｛*114｝正擋着出路，打敗它便回到地面。

5.無言感激

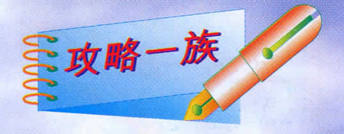


主角在卡保尼城2F會見卡保尼，他要求主角替他尋回其女兒羅娜｛*115｝，終於在後面的房間內找到羅娜的心。先回神殿把格拿成的心和羅娜的心分別放入木像，然後主角到基朋辛村的防具屋令格拿咸實體化。再回到卡保尼城令羅娜復活，卡保尼非常感謝主角，於是給予錢和寶物，並打開城北通往雪通道的通道。

6.雪之道

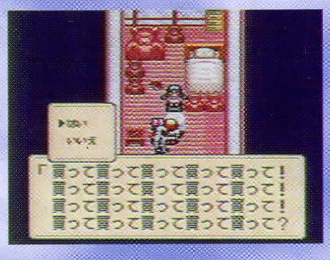


主角經過九曲十三彎的迷宮後，終於走到山頂，頓時發現色彩斑爛的景色。可是現在卻聽不到聲音，除了效果音外，就是連BGM也盪然無存。不一會便走到洞口。



7.迪寶魯村｛*116｝

從雪之道出口向西南行便到達迪寶魯村。由於沒有聲音，所以主角不能和村民談話，首當其衝要做的便是到村北的小屋去學手語。學畢後便四圍搜集情報及買裝備，這條村子分別有兩間武器店及防具店。在村內北面道具店的小女孩，不要拒絕不買她的東西，否則永遠也買不到道具。



8.機械都　勒杜活｛*117｝

主角從情報得知有機械都市的存在，可是不知道正確的進入辨法。首先回基朋辛村，在防具店裏找格拿咸，告訴他迪寶魯那裏的防具店請人，他於是立即跑到那處上工。一到達迪寶路村的防具店已經看見他正在工作，主角接着到村南的鐘之森林｛*118｝，看見畫家柏布路｛*119｝正在埋頭苦腦着如何堆放鐘的位置。主角答應替柏布路推鐘——先推下紅鐘，再推下藍鐘，失敗便出森林再來過。完成後便發現一個洞，主角掉下去後便進入地下洞。



9.另一個科學家愛因斯坦｛*120｝

在地下洞之內，經過一段路後便到達洞口，主角發現已經能聽到聲音。向東行到勒杜活，發現整條街都是老人，主角收集情報後在東面小屋找到艾捷生的宿敵愛因斯坦，他說在村中的研究所的密碼是「2689」。



10.修理機械

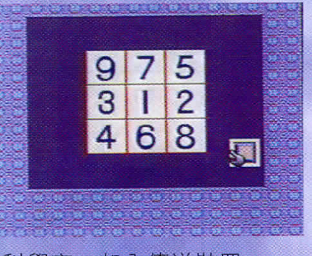
主角先在村中央的研究所門前輸入密碼，進入研究所後看見一坐機器，可是動也不動，就算用光之ARK也無補於事。解決方法是先回愛因斯坦的家，在書架上找到了一封信｛*121｝，回到基朋辛村找艾捷生，主角把信交給他看後，他得知宿敵病倒在床上，於是本着同為科學家的身份，他便出發去勒杜活。他在研究所內告訴主角修理機器需要兩種原料—山毛櫸樹液｛*122｝及巴拉萊特金屬｛*123｝。





11.修理機械2

主角首先到迪寶魯村西北方的森林，用空瓶子盛載壺中的樹液。接着到鐘之森林，調查紅鏡後可得巴拉萊特金屬。集齊兩種原料後回到勒杜活，在研究所內把原料交給艾捷生，然後找愛因斯坦和他一起去研究所。主角用光之ARK使機械重新啟動，並向它輸入密碼：975312468後和兩名科學家一起入傳送裝置。



12.地下都　美達蒙利｛*124｝

從傳送裝置到達地下迷宮後，艾捷生和愛因斯坦感到不適先離去，而主角們因被污濁的空氣包圍導致中毒。解毒過後向南行到達美蒙利，主角在左邊的房間遇見這兒的領袖魯斯連治｛*125｝，他給予主角通行證｛*126｝及教曉如何破解密碼—一例如是第19款，密碼必定是由左到右順大小次序排列，而數目字的和是19的組合，就像568或1279等。在右面第一間房主角發現村民非常辛苦，於是便對他們用回復道具如藥草等，收集各情報後主角便到村南的電梯用通行證到地下工場。





13.首遇強敵

在地下工場收集完情報後，用東面的升降機到地底迷宮去。要注意的是美杜莎｛*127｝這種怪物，它會使用石化魔法，一旦被石化後就要立即回復。在動力部最下層有一座返回上面的升降機，玩者必須回去儲存點SAVE。最後在房間內看見一隻異形怪物及三個死神騎士｛*128｝，異形怪物嘲笑完主角一番後便消失掉，然後展開戰鬥，攻略法是以妮莎因及美沙為同伴，先以死亡防禦魔法｛*129｝來防止死之咒文，然後一隻一隻殺掉敵人。妮莎因不斷用氣合，美沙用回復咒文，主角以打擊為主。打敗對手後在同一房間內更新通行證。



14.水之間｛*130｝

回到美達蒙利村，主角發現全部機械回復正常運作，魯斯連治給予寶物主角答謝。主角接着到東北方的水之間，在升降機前用新通證到達向下迷宮，並在B3右上角藍色樓梯向下走，找到火之ARK｛*131｝，把全片土地回復原貌。





EX 開閘密碼

設置場所	款別	密碼
地下道	19	289
地下工場B1	12	246
地下工場B2	19	3457
地下工場B2	16	2356
地下工場B2	13	1246
地下工場B2	12	1245
地下工場B2	14	2345
地下工場B3	13	1345
地下工場B3	19	1567
地下工場B3	16	2347
地下工場B3	14	1346

日文對照表

1.フィギュア
2.めがみのなみだ
3.クリスタル
4.アーク
5.さわる
6.さびたカギ
7.ブラッドフック
8.ガンボス
9.タマネギ
10.ブラッグ
11.シックスパック
12.ピンクヘッド
13.ほうこくしょ
14.かいきゅうしょう
15.かいふくのなえぎ
16.アロンソ
17.いしのつき
18.くろかね
19.チャベス
20.ジャラシー
21.デッキブラシ
22.けいたいようフック
23.ブルミンチ
24.キングモール
25.マトーヤ
26.マトーヤのメガネ
27.チェスのこま
28.ネズミのシッペ
29.ひのスコッチ
30.マトーヤのクスリ
31.ボート
32.ちからのアーク
33.カボチャ
34.スイッチをおす
35.のぞく
36.スイカ
37.ツチマ橋
38.もやす
39.あぶらあげ
40.メタルフォックス
41.パインのハート
42.ブドウのハート
43.ビートルのかくれ家
44.コスッカラ
45.カラス
46.木をゆする
47.ひなどりのハート
48.つぼ
49.つめたいみず
50.なまけもの
51.ビートルのカギ
52.へのつっぱり
53.ビートルのアジト
54.キングビートル
55.ひかりのアーク
56.スティールソード
57.オルゴール
58.ネジをまと
59.とけいのほん
60.しょくぶつのほん
61.ちていのほん
62.つきのほん
63.のぼる
64.シンシアのぼうし
65.レイ
66.セシル
67.ふくろこうじ
68.キーズダム
69.ニーン
70.ビンス
71.アメだま
72.カタバンチ
73.ベン
74.おかしの山
75.ピンク
76.ストンパス
77.ミルクティ
78.あきピン
79.こうちゃ
80.トパース
81.ひろばのハート
82.ソーダホール
83.ほんのきれはし
84.バーニース
85.ダンロ
86.ピーマンピラフ
87.アクアヒドラ
88.しんちゅうのカギ
89.じっけんしつ
90.ぎんのフォーク
91.ぎんのナイフ
92.ミミック
93.ガラスのベル
94.キメラ
95.ミノタウロス
96.ちえのアーク
97.ベンチャミンのは
98.　ンスターシード
99.ベンチェラのみ
100.ホシニク
101.くさったミツのビン
102.アイスロック
103.たいまつ
104.とけい
105.エジソン
106.キープンサイン
107.カポネ
108.コガネイロのワイン
109.スノーゲート
110.アルバイト
111.ブランデー
112.そこなしどうくつ
113.グラハムのハート
114.メタルクラブ
115.ロナ
116.デュブロ
117.ラットウッド
118.ベルの森
119.パブロ
120.アインシュタイン
121.てがみ
122.ブナのじゅえき
123.ベラライド
124.メタモリ
125.ルースレンチ
126.オープンカード
127.メデューサ
128.デスナイト
129.デスガード
130.ハイドロエリア
131.ひのアーク

PS超級RPG完全攻略篇

ARC THE LAD

BY:J.J





精靈之山

村長：「唔，從這度門開始就有你們華爾家〔ワイト〕家的人才可以進入的。」

少女：「你會照約定般讓我離開這村？正的會給我自由？」

村長：「呃，這個當然了。不過在這之前，你要將在斯奧山〔シオン〕山頂的封印之炎……。」

少女：「知道了。」

這名少女就這樣獨個兒走到山裏去

山頂之社

少女：「已經一直燃燒了3000年的精靈之山斯奧之炎。到底這火炎代表著甚麼？不是關心這些事的場合了！過了這年，班尼斯亞城〔バレンシア〕都會有人來迎接我，這是我這一族的慣例……。跟著便要以繼承了神之血的平民少女身分和王子結婚。這種事我才不願意呢。」

少女將神社內的火弄熄了



少女：「……呼，還不是甚麼也沒有發生。」

正當這少女以為沒有事發生時，附近卻突然變得天昏地暗……

「總於將斯奧之炎消去了！把這個3000年來將我封印的火炎……。」

少女：「……？」

少女離開了神社。而四周則開始反常地下著雪。

精靈之山

村長：「只有繼承了神之血的一族才能進入，被結界守護著的斯奧山之炎亦全靠那野丫頭而終於消去了。看來回來了呢。」

少女回到了神社的入口。

村長：「等妳很久了。」

少女：「……。」

村長：「怎麼了？」

少女：「聲音……我聽到了一些非常可怕的聲音。我覺得一定會發生一些不好的事情……。」

村長：「想不到古露〔ククル〕妳是這麼膽小的。好了，回去吧。」

這名少女（以後改稱古露）照村長所說的離開了……

村長：「嘿嘿嘿……做得好。這下子準會給安迪魯大臣〔アンデル〕好好讚賞的了……。」

該晚，斯奧山下了一場10年來未見過的暴風雪。

艾古〔アーク〕的村

少年：「雖然知道爸爸遺物的鎧甲和劍是在這裏面，但竟然是上了鎖的……。」

正因不知如何打開寶箱而煩惱時，少年的身後出現了另一人

少年：「……！媽媽，那天也是吹著像今晚這樣厲害的暴風雪的嗎？我覺得假如我今晚到山裏去的話，便會知道爸爸掉下媽媽和我而失跡的原因。」

艾古的母親：「你的爸爸已經死掉了……。」

以下會改稱（少年）為艾古……

艾古：「甚麼爸爸死掉了是騙我的吧？那麼強的爸爸照計是不會這麼容易死掉的。」

艾古的母親：「山裏面一定是出現了可怕的怪物……。」

艾古：「假如爸爸是被怪物所殺的話……我便要對付爸爸的敵人！媽媽……我希望用自己雙眼來確認一下。」

艾古的母親：「艾古……。」

艾古的媽媽自己走了過去打開了寶箱！

艾古：「媽媽……。」

艾古的母親：「那個人去了旅行10年，就像那個人所說的一樣。」

艾古的媽媽想起了從前的事……

艾古的母親：「你……無論如何也要去吧。」

艾古的父親：「請你明白我，波露達〔ポルタ〕。這是關係到世界命運的事。」

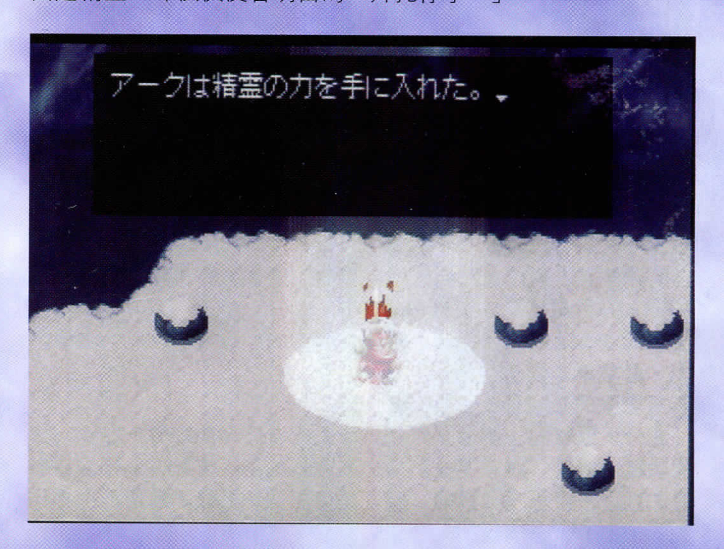
艾古的母親：「為何你……。我和艾古怎辦好……？」

艾古的父親：「……對不起。但是我不去幹的話……。」

艾古的母親：「我不要！我只需要有普普通通的幸福便…。」
艾古的父親：「10年後的今日，封印會解除，山會再次荒蕪……。到時艾古會到山上去。」
艾古的母親：「山會荒蕪？」
艾古的父親：「被封印的怪物會出現。」
艾古的母親：「要那孩子到那種地方……。無論如何請你停止吧！」
艾古的父親：「波露達……在那一天之前，我的兒子艾古就拜托你了！」
回憶場面完結，大家可以開始操縱艾古，在回去找他的媽媽前，大家可先調查一下寶箱，這樣便可找到艾古父親遺物（？）的鎧甲和劍……
艾古：「媽媽，不用擔心……。」
艾古的母親：「……艾古，帶這個一起去吧。」
艾古從媽媽的手上接過了帝王之袍〔**カイザーグローブ**〕、復活之藥、回復果物及聖水。
跟著便可離開房子出外冒險了
艾古的母親：「約西亞〔**ユショア**〕，你要保護艾古呀……」

精靈之山

古露：「火炎消失這件事，到底令山中發生了甚麼……。既然是因我而起，就一定要由自己來解決。」
這時，艾古亦來到了神社的入口……
古露：「哪一個……為何要來這裏？」
艾古：「我叫艾古，妳又是甚麼人了？」
古露：「我是守護斯奧山的封印那一族的古露。不過因為不想被那命運束縛，所以將這山的封印之炎消除了。跟著這山便突然荒蕪起來，我想將火再一次燃點起來……。」
艾古：「將那火把給我，由我去吧。」
古露：「不可以！剛才我從山上聽到了可怕的聲音。因為火炎消失了而不知為何醒來了。因為我所幹的事而要令你遇上危險……」
艾古：「假如山上有怪物的話，那傢伙肯定就是在10年前將我爸爸殺死的傢伙了。就是有人阻止我也要去的了。」
艾古從古露手上取過了火把，向著神社走去……
艾古：「放心吧，火炎是與我同在的。」
古露：「艾古……」
艾古就這樣來到了山頂的部份
艾古：「……！」
突然有一隻巨大的主惡魔〔**アークデーモン**〕出現在艾古的眼前！
主惡魔：「你就是將封印解除了的勇者嗎？」
艾古：「……是將爸爸殺死的傢伙！」
主惡魔：「我不知道是甚麼事情。我要將解開封印的勇者殺死……了結3000年的咀咒！有所覺悟吧！」
艾古受了主惡魔的一擊，即時便不知倒地了。
主惡魔：「不對！不是這樣的傢伙！在哪裏呢？將我呼喚出來的傢伙！」
主惡魔不再理會艾古飛走了……
艾古：「難道要死在這種地方嗎……。畜生……。」
就在這時，暴風雪突然散去，一道淡淡的光照在艾古身上……
艾古：「怎、怎麼了？力量在湧現出來！」
「站起來吧。」
艾古：「哪一個？」
山之精靈：「我是這座山的精靈……。一直以來都是在這裏看守著封印『聖櫃』的火炎的。到山頂去吧。在山頂的神社點著火炎後，怪物便會消失。」
艾古：「明白了。將火照著了便可以了吧？」
山之精靈：「唔，不過，你會再一次來這裏將火炎弄熄的。」
艾古：「為何？」
山之精靈：「那是你的命運。」
艾古：「命運？」
山之精靈：「人類正向著滅亡的路前衝。你有著將他制止的命運。利用取得『聖櫃』的力量」
艾古：「人類會滅亡？」
山之精靈：「你的爸爸曾我們精靈有過約定，為了阻止滅亡的進行，跟著，你便來到了。我會跟從約定，將與怪物戰鬥的力量賜給你。」
艾古：「雖然你這樣說，但我仍未知道是甚麼一回事……。」
山之精靈：「很快便會明白的。拜托你了。」



艾古就這樣獲得了精靈的力量。
隨著艾古獲得力量的同時，第一場戰鬥亦要開始了，但在開戰前應先以改變裝備的指令，將艾古媽媽交給他的帝王之袍裝備到身上。這一戰的對手是一大群史萊姆，雖然對方的數目比你多，但以艾古的戰力來說是足夠應付有餘的。當打倒了所來敵人後，那主惡魔這時正到了神社入口找到了古露……
主惡魔：「就是妳把封印之炎消去了的嗎？」
古露：「……。」
主惡魔：「雖然是很想答謝妳，但我也是非殺妳不可。」
這時，艾古將神社內的火再一次點燃起來……
主惡魔：「妳就承受著我3000年的憤怒而死吧。」
古露：「嗶。」
主惡魔：「怎麼了？是誰再次將火炎……！」
主惡魔再次被封印起來，跟著過了數天，艾古的傳聞傳到班尼斯亞城，因而被國王傳召……
艾古：「那麼，媽媽，我要去了。」
艾古的母親：「……。連你也要去了嗎？」
艾古：「並不是那麼嚴重的事吧。只不過是被國王召見而去班尼斯亞的王都吧。如果可以成為士兵的話，媽媽也會高興的。」
艾古的母親：「……保重身體了。假如倦了的話，隨時也可以回來的。」
艾古：「唔，幹嗎這樣擔心了。」
艾古起程了……
艾古的母親：「艾古……。」
在村口，古露正在送艾古離開……
艾古：「到此為止好了。」
古露：「我在那次之後看過了我那一族相傳下來的古文書。在那

裏這樣的寫著……史美尼亞〔スメリア〕是擁有和睦之力的勞動之國。華爾家就是用來編織出和睦之線的家族。華爾家的女孩是很強的橫絲，當世界墮落時，火之直絲便會出現，跟著他便可以拯救世界。總之，我想是要去幫助當世界快要結束時所出現的勇者吧。真是難以想像的說話吧。」

艾古：「說起來，在那晚遇上的精靈亦說過甚麼人會滅亡啦，甚麼我的命運……但相比起來，我最希望的還是和父親見面。總之我要離開村子去了。去了班尼斯亞城的話，說不定會知道甚麼的。」

古露：「……艾古、我……我想追隨著你。」

艾古：「古露……。」

古露：「這並非是說我喜歡你的。我很明白。你是那條直絲，是我所要走的路。」

艾古：「路？」

古露：「對了，是路。當你繼續前進時，那裏便會造出一條路。雖然連我也不清楚那會連接到甚麼地方去……但我很想跟著那條路走走看。在古文書中，亦記載着我們一族所流傳的神秘力量。雖然現在不是一起出發，但我一定會得到那力量而追上你的。」

艾古：「……明白了。那麼我要走了……。」

古露：「艾古、提起精神吧。」

這時雖然艾古可馬上進城，但亦可先回家裏，這樣除了可得到藥草外，亦可看到艾古父親留下的信……

父親的信：「我寫了這個，希望會對你的旅程有所幫助。在戰鬥中，最重要是愛惜生命。」

若想變強的話〔強くなるためには〕

「在任何國家中，都會有一些隨時去都有怪物的地方。在這　多作戰幾次的話，應該便會變得愈來愈強的了。這地方的怪物在遊戲的過程中是不會改變的，所以是可配合想鍛煉的等級而選擇地點的。」

要定下戰略的話〔作戦をたてるには〕

「在森林及洞穴等地，有時是會被敵人從意想不到的地方前來而打倒的。在自己的回合時，同時按LR掣變成自由浮標、利用這個，便能好好看着怪物的位置及地圖來定立戰略了。」

不想被敵人所傷的話1〔敵からダメージを受けないためには1〕

「在攻擊敵人時，有時會受到反擊而受傷。若想避免這個的話，可繞到敵人的背後進行攻擊。相反地，當自己受到攻擊時則盡可能變得正面，那便能較易向敵人反擊。戰鬥中，注意各種小事情是很重要的。」

不想被敵人所傷的話2〔敵からダメージを受けないためには2〕

「魔法攻擊及投出道具的攻擊，是絕對不會受到敵人反擊的。不過，能令敵人受傷的道具是很有限的。例如用石來投擲就很不錯了。」

想好好戰鬥的話〔うまく戦うには〕

「分裂了的怪物雖然HP會減半，但被打倒時所得的經驗值是不變的。這一點應該可以好好利用。」

跟着，便可正式進城……

艾古：「這就是班尼斯亞城了嗎……。」

這時，一隊軍樂兵在艾古面前走過……

艾古：「怎麼了？開始了戰爭嗎？」

軍樂兵：「喂！等埋我呀！」

一名趕不上大隊的軍樂小兵在艾古面前走過。

兵士：「來班尼斯亞城有甚麼事了，小子。這　可不是小孩子的遊樂場呀！」

艾古：「我不是來玩的。我是從杜威魯來的艾古。是國王傳召我來的。」

兵士：「杜威魯的艾古。是這樣的小孩子嗎……。你的事我聽過了，就讓你通過吧。」

謁見之間

大臣：「杜威魯的艾古，進來吧。」

艾古走到了國王的面前……

國王：「你就是艾古了嗎？」

艾古：「是的。」

國王：「你在斯奧山的事傳到我的耳邊了。你是否擁有些奇怪的力量呢？」

艾古：「我在山中從精靈那　獲得了力量。」

國王：「精靈？那麼，精靈和你說過甚麼了？」

艾古：「是的，精靈說過人類會滅亡。」

國王：「人類會滅亡嗎。呃……。」

大臣：「你叫艾古嗎。不要亂說話好啊。大王啊，這種小孩子的說話……。」

國王：「世界會毀滅……身為皇太子的哥哥在失跡時亦說過那樣的事……。艾古啊，我有一件事要拜托你的。是有關在我國傳說中的聖櫃的事……。」

大臣：「這個人絕對沒有可能會是傳說之勇者的。要說那件事還是太早了。」

國王：「那麼應該怎樣做才好呢。」

大臣：「請你交給我辦吧。叫艾古的傢伙，我要一試你是否真正獲得了精靈之力的人。從這裏往北走，會有一處稱為哥魯波平原〔コルボ平原〕的地方。我希望你去擊退在那裏的怪物。我已經派出了討伐部隊的了，你可以馬上出發，在他們面前展露一下你的實力。」

艾古：「是的。」

國王：「我期待着你的表現。」

離開王城後，可選擇的地方會增加了哥魯波平原，你更可在此時



記錄遊戲〔セーブ〕，但當艾古來到平原時，卻發現周圍不大對勁……

艾古：「奇怪了……怪物討伐部隊去了哪裏呢？」

就在這時，草叢中突然走出了一名小兵

艾古：「！」

兵士：「無論如何請你饒我一命。求求你吧。救我呀…救我呀…救我呀……。我不想死呀。怎麼了。我還以為是有怪物出現了。部隊的其他人我等了很久也沒有回來。我想一定是被怪物打倒了，所以一個人躲了起來……。」

艾古：「真是個沒出息的士兵呢。」

兵士：「我叫波哥〔ポコ〕。本想我就不是想當士兵的了。比起爭鬥，彈奏樂器要有趣得多了。」



以後改稱這位小兵為波哥……
艾古：「我叫艾古。是來自杜威魯的，總之就是被國王命令去幫手擊退怪物的。」
波哥：「快點逃走吧。在怪物出現之前……。」
說時遲那時快，二人已被怪物包圍了……
僵屍〔ゾンビ〕：「還有生還者嗎！」
波哥：「嘩、出現了！怎辦呢！？」
艾古：「不要再多說了，只好一戰吧！」
波哥：「雖然說是戰鬥，但因為我是軍樂兵，所以是沒有帶着武器的。」
艾古：「那就以樂器來戰鬥吧！去吧！」
這一戰由於二人的等級仍低，所以最好先由波哥以戰鬥小鼓提高二人戰鬥力，然後才各自找攻擊對象。戰鬥結束了後……
波哥：「艾古你真是不可思議的。和你在一起我感到自己充滿着力量。」
艾古：「總之要先回城向國王報告才可了。」
兩人回到了班尼斯亞城……

謁見之間

艾古：「我是來作哥魯波平原怪物討伐的報告的。」
大臣：「為甚麼討伐部隊的人沒有回來的？」
波哥：「關於這一點，我，呃……呃……」
大臣：「你是？」
波哥：「是的，我是討伐部隊的波哥。」
大臣：「你？」
波哥：「是的，呃……部隊除了我之外已被全滅了。」
國王：「甚麼？全滅了！」
大臣：「不要說謊了。那部隊在軍隊中也是守護國王的最強士兵們……那麼、你們是逃走回來的嗎？」
艾古：「不是的，我已照你的命令將他們擊退了。只是那裏的怪物是會無止境地出現的。」
國王：「甚麼，無止境！」
大臣：「只靠好像你們這樣的小孩，相信是沒有可能將全滅那部隊的怪物打倒的。」
就在這時，一名士兵走進了宮殿
兵士：「報告。怪物向着班尼斯亞城這邊走來。現在已經到達城堡了。」
國王：「現在嗎！」
大臣：「士兵們在幹甚麼的！」
兵士：「那是因為完全不能對抗……。」
艾古：「那麼，你親眼看見我所說的並非謊說了吧。去吧，波哥。」



國王：「不要讓我失望呀！」
城門之外，古露亦遇上了來襲的怪物。
古露：「為何在這樣的鎮內會有怪物的？」
波哥：「大件事了！有女孩子被怪物襲擊呀！」
艾古：「古露！」
古露：「艾古、怎會這樣的？」
艾古：「我們打倒的怪物來報仇了。妳等等吧，我現在來救妳的了！」
這時的古露是LV3，事實上亦不會有甚麼大問題的，只是若想安全一些的話，可以先讓古露向右和艾古他們會合，然後三人才成一直線向左推進，這樣便不用擔心會被人從側面襲擊。

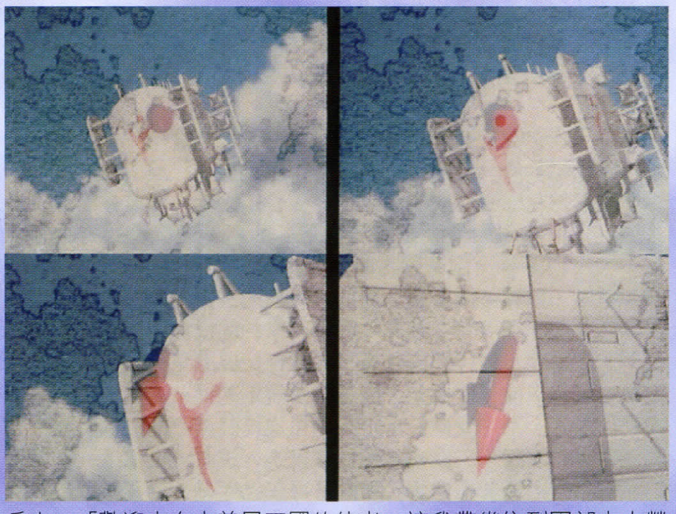
戰鬥結束後……

艾古：「古露，沒有事嗎？」
古露：「我也可以像樣地戰鬥了吧？」
還不過是剛剛說完，古露便已倒在地上了。
艾古：「古露……。」
古露：「雖然是照約定取得了力量而來，但似乎是太心急去使用了。沒有事的，只要休息一會的話……。」
艾古：「不要再說了。」
波哥：「要讓她休息才可。」

謁見之間

國王：「你們真的將怪物擊退了。」
艾古：「現在可以令你相信我們的力量了嗎？」
大臣：「甚麼是明白了！？你以為現在和你在說話的是甚麼人了。」
國王：「收聲吧安迪魯！這不是沒錯嗎。毫無疑問我們是被這班人的力量所救的。之前所說的事是我們不對。那麼，上次所說的『聖櫃』，我想派你去找出來……。在這之前，我要先對你說出在這國家中流傳的傳說及關於我哥哥的事。在這個國家的王家裏，代代相傳着一個有關古時運到史美尼亞〔スメリア〕的『聖櫃』傳說。根據這個所說，從前，人類的王因為驕傲自大，為了將神亦支配起來而登上天界，因為引來神的憤怒，人類曾一度滅亡了。在當時，從神那裏知道了人類世紀要結束的僅餘人類，將人類的遺產放進『聖櫃』，向着神所規定的地方史美尼亞開始了旅程。跟着，那『聖櫃』會在人類再次再臨滅亡的危機時被勇者將他的封印解開，成為唯一的拯救辦法。沒有人相信這一個傳說的。但我的哥哥就相信着。那位哥哥在20年前，為了避免和我國的戰爭而去了米路馬蘭〔ミルマーナ〕，雖然在多基森林〔トョーケの森〕失跡了……但在當時，哥哥留下了『人類會滅亡』這句說話。」
大臣：「連國王亦那樣說……」
國王：「怪物的大肆活動、異常事件相繼發生的現在，令我想起了哥哥的說話以及這個傳說。艾古啊，你可否和波哥兩人去米路馬蘭的多基森林看看哥哥找到了甚麼，還有『聖櫃』在這國家的何處，以及要甚樣才能取得它呢，我希望你可以去幫我調查一下這個。」
古露：「國王，請你讓我和他們二人同行吧。」
國王：「你是？」
古露：「代代守護着斯奧山一族的女孩，名叫古露。」
國王：「妳是杜威魯的華爾家的女孩嗎。」
古露：「我在古文書得知，我的力量並非只是為了王家、而是為了和勇者合力創造未來而有的。我希望去證明這一件事。」
大臣：「像你這樣的小女孩……。」
國王：「好吧。就3個人去吧。我在機場（空港）準備好飛船的

了。我期待着你們的。」
艾古：「請放心交給我去辦吧。」
鏡頭一轉，回到房中的大臣，原來是……
大臣：「史美尼亞王好像叫了杜威魯一個叫艾古的少年去找尋『聖櫃』。」
鏡：「還不是因為你的小動作，令勇者醒覺過來了嗎？」
大臣：「還未可以肯定那傢伙便是勇者的……。那傢伙現在向着米路馬蘭進發。」
鏡：「好，就叫恩古將軍〔ヤグン將軍〕試試那傢伙的力量吧。假如知道那傢伙是真正的勇者時的對策你是否已經有了呢？」
大臣：「是的，已經有想過的了。」
離開王城後，眾人來到了史美尼亞機場……
機員：「是艾古殿下嗎。現在我們要出發到米路馬蘭，但在進入米路馬蘭後，若沒有軍方的許可是不能去其他國家的。據説米路馬蘭的怪物們比起在我們國家的更為強大。你有自信嗎？」
若你在這時選「當然了！」〔もちろん!〕，則會馬上出發到米路馬蘭國，若選「自信有點不足……。」〔ちょっど自信がないな……。〕，則可讓你先回到平原裏修煉，若選「還未明白戰鬥的方法。」〔まだ戦い方がわからないや。〕，機員便會教你一些戰鬥秘訣，但都是些之前從艾古媽媽那裏聽過的要訣，所以不看也罷。
選了「當然了！」之後，眾人便會登上飛船，跟着飛船會來到米路馬蘭的機場，這時會有一名士兵前來迎接眾人……



兵士：「歡迎來自史美尼亞國的使者。讓我帶幾位到軍部大本營吧。」



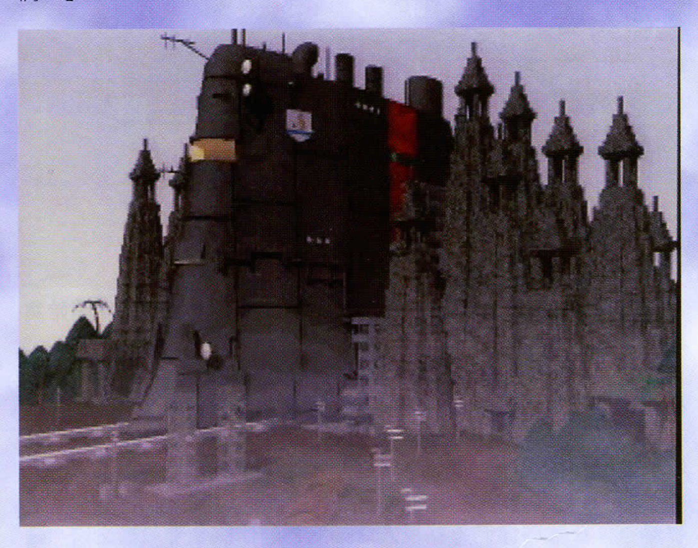
跟着眾人便可去到首都的軍方本部，來到將軍的房間……
兵士：「我將來自史美尼亞的使者帶來了。」
恩古：「竟要和這種小孩子交手，看來我也被人當成是傻瓜了。」
艾古：「我是來自史美尼亞的艾古。」
恩古：「我是米路馬蘭國軍本部將軍恩古。你們想到多基森林嗎？不過對小孩子來説是不可能的，太危險了。雖然要你們特意來到是很辛苦，但也只有要你們回去了。」
古露：「喂，你也真是多籍口的。雖然説是小孩子，但也是奉史美尼亞王之命而來的。你不是應該認真處理的嗎？」
恩古：「這真是不好意思了，小姐。只是因為我聽説從精靈之國來了些擁有神奇力量的戰士……。而且因為現在森林裏只有怪物，變成了相當危險的地方。假如使者死了的話，我是很難向史美尼亞王交待的。哈哈哈哈。」
艾古：「你剛才所説擁有神奇力量的戰士便是我們。這和年齡是沒有關係的吧？」
古露：「就是了。比起你這種大肚腩將軍應該更會戰鬥吧！」
恩古：「……好吧。就讓我看看你們的力量吧。最近在這附近亦有怪物出現了。那麼，就請你們用那種力量將怪物打倒吧。因為若連這附的怪物亦不能打倒的話，就更可能去到森林了。」
恩古叫了剛才的士兵進來……
恩古：「這班人似乎想到戰場見識一下。你和他們去讓他們看一下吧。萬一有甚麼事的話會很麻煩的，你要用心去保護他們呀。讓我帶大家到『魯華芝森林〔ルワジの森〕』及『西柏那沼澤〔センバラの沼〕』這2處地方吧。請先和那裏的怪物戰鬥。那麼，我期待着你們的出色戰果了。帶他們去吧。」
兵士：「是的。」

眾人回到了本部的廣場

兵士：「準備好了後便請通知我吧。我會在出口那裏等你們的。」
古露：「被人命令着呢。我覺得一開始便不想我們去和怪物戰鬥似的。」
波哥：「那麼怎辦呢？」
艾古：「看來我們只好打倒怪物給他看。令那位將軍不能把我們當小孩子看。」
波哥：「但連對手是怎樣的怪物亦未知道……沒問題的嗎？」
艾古：「話是這樣説，但也只有去幹吧、古露？」
古露：「説得對。」
跟着，眾人便可來到出口找那士兵，告訴他可以出發了……
兵士：「那麼便起程吧。」
不過，古露卻突然向那士兵擲出一些古怪東西，令那士兵睡着了……
古露：「你還是不要去好了，就在這裏睡吧。好了，出發吧。」
波哥：「這樣做沒有問題嗎？」
古露：「若不是單靠我們將怪物打倒的話也是沒有用的吧？」
艾古：「這也對的，去吧。」
雖然三人可以馬上到魯華芝森林或西柏那沼澤，但那裏的怪物對現在的三人來説可能會強了一點，所以不妨先到地圖上的尼卡拉斯森林〔ニカラスの森〕提高等級才去，在這三處地方的敵人中，有些會遇上骷髅兵，他們的特點是被打倒前先會變成麻痺狀態倒在地上，所以是很適合用來給那些等級不高的人物提高經驗值的。當到過了恩古將軍所指定的兩處地方後，眾人便可回到軍本部找恩古……
古露：「這樣不會再讓你把我們當小孩子看待了吧？」
恩古：「明白了。我就准許你們乘座前往森林的列車吧。不過，



那裏是連我們也不敢出手的地方。就是有甚麼事發生，我們也不會負責任的。」
艾古：「明白了。到時就請你這樣告訴史美尼亞王吧。再見。」
艾古他們先行離開了。
恩古：「還以為他們是小孩子，但說不定會是傳說的勇者。看來還是趁早收拾他們較好。」
怪物：「請交給我辦吧。」
恩古：「好，你就帶那班傢伙到森林吧。然後在森林裏收拾他們。」



怪物：「遵命。」

多基森林

兵士：「從這裏開始是會有怪物出現的危險地方了，請不要離開我跟着過來。」
但當二人繼續前進時，那人卻消失了……
艾古：「好像是在這附近消失了的……。」
打倒了出現的怪物後，眾人來到一株巨樹前面……
古露：「真是一個美麗的地方啊。」



艾古：「就像是另一個森林般。」
「從前所有森林都是和這裏一樣的。都是因為你們人類那樣做才會弄至那樣的。」
恩惠之精靈：「等你很久了，艾古。」
艾古：「等我？」
恩惠之精靈：「是的，從20年前救了你爸爸開始，便一直在等待這天。」
艾古：「爸爸來過這裏？」
恩惠之精靈：「是的，曾是史美尼亞皇太子的約西亞王子，你的父親。」
古露：「呃！！即是說艾古的爸爸說不定曾是國王了？」
艾古：「為何爸爸會離開王家的？」
恩惠之精靈：「理由是約西亞是這個國家中被殺的下任國王。我救了受重傷逃進了這森林的他。但是，回復了意識的約西亞，卻說希望一死。他已經對於人類之間的爭鬥厭倦了。而且他更對因此而導致世界毀滅的事感到絕望。」
艾古：「請等一等！人類是真的會滅亡的嗎？」
恩惠之精靈：「人類將自己當成是這個世界的支配者。生於這個這世界、建築起文明而繁榮起來也覺得是理所當然的事。跟着，世界便在他們的欲望中開始破壞了。」
艾古：「不是所有的人也有錯的吧！」
恩惠之精靈：「約西亞亦說過相同的事。因此，我給了他最後的希望和試煉，為了令人類不致沒有未來。跟着，他將關鍵交託給你而戰。」
艾古：「你這樣說，我應該怎辦好呢……。」
恩惠之精靈：「有些事情對於你來說是不做不可的。你看得見甚麼，以及怎樣行動，將會改變人類的命運。請收下這個吧。這是由約西亞寄存在這裏希望交給你的東西。」
艾古從精靈手上取得了「勇者之証明」。
恩惠之精靈：「好了，回到史美尼亞的杜威魯吧，你的父親會將路標展示給你的。」
艾古：「請等一等，我還有很多事是想問你的。爸爸他…爸爸他是否還活着呢？」
恩惠之精靈離開了……
古露：「回去史美尼亞吧。假如你父親仍在生的話便一定會見面的。」
波哥：「不過，事情變得愈來愈不得了。」
艾古：「好，回史美尼亞吧！」
從米路馬蘭機場出發之前，眾人可和機員交談，問他們除此之外還有甚麼？｛他に何かある？｝，他們便會這樣的回答……
機員：「即使是去了一次之後，保持着可以去狀態的地方，亦請多去幾次。這樣一定會有好事情發生的。另外，在可以自由走動的地方，請在不同的地方按○掣看看，似乎是會拾到甚麼重要東西的。」
跟着便可乘船回到史美尼亞國，在史美尼亞的機場內，有一位士兵早就在等着眾人的回來……
兵士：「國王在等你們。請到城裏去吧。」
回到選擇移動地點的畫面時，大家會發現可選擇的地方增加了不少，但這些新增地方內全是些等級較高的怪物，所以現時仍未是進入的時候，還是先到城裏去吧……

班尼斯亞城

艾古：「總算回來了。」
古露：「有種令人懷念的感覺。」
波哥：「發生過很多事呢。」
就在這時，艾古他們看見一班士兵將一名男子五花大綁地押進城內……
艾古：「怎麼了……？」
波哥：「我想一定是犯人來的，但……」
古露：「犯人？他有着一雙善良的眼呢。」
兵士1：「是艾古嗎？達成了和國王之間的約定了嗎？」
艾古：「唔。是了，剛才的是甚麼？」



兵士1：「啊，那是城鎮的傭兵。雖然聽說是很厲害的傢伙……」
古露：「他幹了甚麼壞事呢？」
兵士1：「詳細的情形也不是很清楚，好像是反對由大臣所下令的班尼斯亞改造計劃。」
艾古：「班尼斯亞改造計劃？」
兵士1：「為了班尼斯亞的安全而選擇居民，似乎會變成沒有軍方的許可便不能出入。被趕走的居民雖然似乎是在反對……」
兵士2：「喂，說得太多了！艾古，國王在等着你的了，還是早點去吧。」
這時候，在班尼斯亞的地下監獄內，剛才被捉的男子正被士兵關進監倉中……
兵士1：「班尼斯亞的傭兵也有今日了。」
兵士2：「還好他乖乖的聽我們的說話。」
男子：「想將我怎樣？」
兵士1：「唔。」
男子：「到底你們想將這個國家弄成哪樣了。」
兵士2：「改造它，令它較適宜居住。哈哈哈哈。」
男子：「甚麼改造了。你以為在這裏住的人是甚麼了！」
兵士1：「全部幹掉便可以了，再見吧。」

謁見之間中，眾人找不到國王，只見大臣站在王座的前面……

艾古：「我是來作米路馬蘭的報告的。」
大臣：「辛苦大家了，但剛巧國王不舒服，由我來作代理。」
這時，一名士兵進來傳話。
兵士：「有事向大臣報告，我們將謀反人杜修〈トッシュ〉捉到地下牢了。」
大臣：「是嗎，好，知道了。看來你們也沒有甚麼急事了，其他的話以後再聽吧。你們可以退下了。」
艾古他們三人先行離開，但……
古露：「剛才的人是主謀？」
艾古：「大概是了。」
古露：「我有點在意。」
波哥：「怎麼了？」
古露：「我覺得他不是那樣的人。」
艾古：「那個大臣亦有點可疑。」
古露：「波哥，知道地下牢的位置嗎？」
波哥：「唔，這個我是知道的，但……。」
艾古：「就這樣決定吧。」
古露：「好了，帶路吧。」
波哥：「這樣做好嗎……。」

這時候，在地下監獄內……

兵士1：「已經決定好你的處理辦法了。」
兵士2：「是死刑。因為犯了反對大臣進行的班尼斯亞改造計劃的罪。」
杜修（之前所稱的男子）：「你們會守約定的嗎！」
兵士1：「約定？那是甚麼了？」
杜修：「我讓你們捉着，以交換老大和部下的性命。」
兵士1：「呃，你是說那個老伯和那個傻仔嗎？現在已經去了那個世界了。」
兵士2：「不過也真的很好燒呢。」
兵士1：「唔。」
杜修：「你們……！！」
兵士1：「你就是發怒也是沒有用的了。明天便要處決了。你馬上便要和那些傢伙到同一地方的了。」

兵士2：「這段時間你就氣憤到夠吧。」
杜修：「老大……。部下們……。」
杜修想起了從前的事……
部下：「大哥真是厲害了。我也感到很驕傲呢。」
老大：「杜修，我們是被社會排擠的東西。但我們亦不能忘記有些人是只有我們才能保護得了的。」
部下：「大哥，我最喜歡從這裏所看的班尼斯亞的了。我們所住的鎮看起來多好。」
老大：「組織快要交給你們的了。我會在這種地方渡過餘生。」

監獄內……

杜修：「不可原諒……！絕對不可原諒呀！呀呀呀！」
杜修弄開了監獄的門逃了出來……

班尼斯亞地下倉庫

波哥：「再從這裏往下走便是監獄了。」
艾古：「等等，好像有點古怪。」
兵士1：「一點也不覺得這是大王最害怕的國家。」
兵士2：「唔，王家的力量亦降低了。」
兵士3：「這樣下去的話，就是我們不幹甚麼也會從內部開始腐敗。」
兵士1：「首先就從班尼斯亞的大掃除開始吧。」
這時，從監獄逃出來的杜修亦來到了倉庫……
杜修：「我是絕對不會原諒你們的！」
杜修拿起刀向着士兵斬過去！
兵士1：「你是怎樣走出來的，這個找死的傢伙。」
杜修：「在我將你們這些視人命如無物的傢伙全部殺盡之前，是絕對不會被殺掉的。」
兵士2：「人命？你們這些人類的時代已經結束了。」
杜修：「不要在胡說八道了。待我一個接一個地將你們斬開兩半吧！」
兵士1：「好！就讓你知道人類的無力吧。」
倉庫內的兵士突然全部變成了怪物！
杜修：「是怪物嗎！嗚呀。」
艾古：「到底怎麼了？兵士竟然會是怪物……？」
波哥：「怪物對犯人……那一邊才是壞傢伙呢？」
古露：「鏡……在發光……。」
艾古：「鏡？」
古露：「是我們一族相傳的東西，據說有引導勇者的力量。似乎他是隱藏着精靈之力的……。」
艾古：「戰鬥的對手決定了。去吧！」
杜修：「雖然不知道是甚麼事，但力量在湧出來了。我不會再輸給你們的了！」
艾古：「我不會將這國家讓給怪物的！」

戰鬥開始，當四人將倉庫內的怪物全滅後……

艾古：「竟然連城內的軍隊也是怪物所扮……。」
古露：「對了，你是為何被捕的呢？」
杜修：「這和你們沒有關係。最好還是不要和我拉上關係了。但始終也要多謝你們一聲。」

眾人先回到了謁見之間

國王：「那麼說，精靈說我哥哥就是你爸爸了嗎？」
艾古：「是的。」
大臣：「說甚麼了！像你這樣的人又怎會繼承了王家的血統……大王啊，說不定這傢伙是想謀奪王家的。」
國王：「謀奪嗎。像這樣的小孩子會那樣嗎……。叫艾古的，你有甚麼東西可以表示出你所說的是真話嗎？」

艾古：「精靈説這是由父親交給他保管的……。」
國王：「這的確是史美尼亞王家所相傳的『勇者之証』。是嗎，説不定哥哥仍在生嗎……。『聖櫃』、精靈與哥哥之間會有怎樣的關係呢？」
艾古：「我也不清楚。只是精靈説和父親以人類的未來作過約定。」
國王：「為何我們的未來……。到底我們幹了甚麼了？」
古露：「為了自己的欲望而將自然以至這個世界破壞、改變……。我們説不定真的是幹了一些不應該幹的事情。」
國王：「連稱為精靈之國的史美尼亞亦不能例外嗎……。説不定哥哥離開王家也是因為忍受不了史美尼亞這種樣子的。那麼，到底應該怎樣做才好呢？」
艾古：「我也不知道。只是精靈曾説過回到杜威魯的話會有來自父親的信息。現在只有跟着來看看吧。」
國王：「明白了，你就跟着哥哥的信息來行動吧。能做的都盡量去做吧。這是代哥哥坐上了這位置的我所應盡的責任。」
艾古：「很多謝你。」
兵士：「犯人杜修破壞監牢逃亡了。」
大臣：「甚麼！快組織討伐隊，馬上把他捉回來！」
兵士：「是的！」

大臣的房間

大臣：「艾古從米路馬蘭回來了。」
鏡：「我從恩古將軍那　聽過了。」
大臣：「那傢伙的精靈力量逐漸成長起來了。」
鏡：「明白了，我會將艾古的出現傳達給將軍們知道的。『聖櫃』是不可以交給愚蠢的人類們的。」
大臣：「明白了。首先是將那傢伙父親送出信息的杜威魯作徹底的調查。」
鏡：「我期待着你的好消息。」
大臣：「是的！」
眾人雖然回到了杜威魯，但……

村之門

古露：「情況好像有點古怪……。」
艾古：「我回去看看家裏怎樣。」
艾古的家這時竟然被毀掉了……
艾古：「到底怎麼了……？」
這時，古露及波哥亦趕到了
艾古：「媽媽……去了哪裏呢……？」
古露：「艾古、怎麼……到底怎麼了……？」
艾古：「村的情況怎樣？」
波哥：「一個人也沒有。已經是個空殼了。」
古露：「似乎有甚麼相當大的力量在活動着。」
艾古：「畜生！我……我應該怎辦才好呢！」
就在這時，竟然有人前來派信！？
送信人：「你是艾古嗎？是給你的信。」
艾古：「是來自父親的……。」
「艾古，你的傳聞已經傳到我這裏。自從那一天已經有10年了。相信你也從米路馬蘭的精靈那裏聽過，人類的歷史是將要完結的了。能拯救我們的『聖櫃』就在史美尼亞，不過，為了能得到那力量，必須先得到構成這世界的各種精靈的了解才可。不過他們之中有很多都因為被人類背叛而封閉了心靈。我希望你能將精靈們從充滿欲望的人們手上拯救出來，並令精靈們再一次打開心靈。雖然我的確是曾一度對人類感到失望，但我始終還是覺得人類是種很了不起的東西。可以幫助你以後旅程的古代傳記，就留了在杜威魯盡頭奧尼斯山丘〔オルニスの丘〕的石柱群〔ストーンサークル〕裏。對於一個你一直以來應為是死了的父親突然送來了這樣的信，相信你自己也會覺得不知所措。假如這封可以不是信，而是在你面前説給你知，和你一起行動的話，我也想像到會是一件多麼好的事，不過，我也有我自己的任務，這是你的命運。以自己的力量開創道路吧。給我的愛子。　　父親字」
艾古：「看來這件事不會就這樣結束……古露、波哥，即使這樣你也會跟着我嗎？」
波哥：「雖然我是個膽小鬼甚麼也幹不來，但只要和艾古在一起便能提起勇氣了。假如在此逃掉的話，又會回復舊時一樣了。我和你一起去。」
古露：「在你出發時我也應該説過的了，這也是我要走的路。」
艾古：「現在連找尋媽媽的線索也沒有，但可以知道的是，大概全部都是可以串連成一件事的。只要相信着父親向前走了。好！首先去將傳記取到手吧。奧尼斯山丘是這一邊吧。」
眾人就這樣走到了奧尼斯山丘……
艾古：「這就是爸爸的信所寫的地方了。」
波哥：「我已經很倦了。」



古露：「這是甚麼呢？」
艾古：「表面好像有甚麼呢。」
「追求沉睡於石中記憶的人，擁有那力量的我在意識中感應到了。」

眾人突然之間來到了幻界……

打倒了四個火球和中央的巨大怪物後，眾人拯救了一名老伯……



老伯：「看不出你們這麼強呢。」



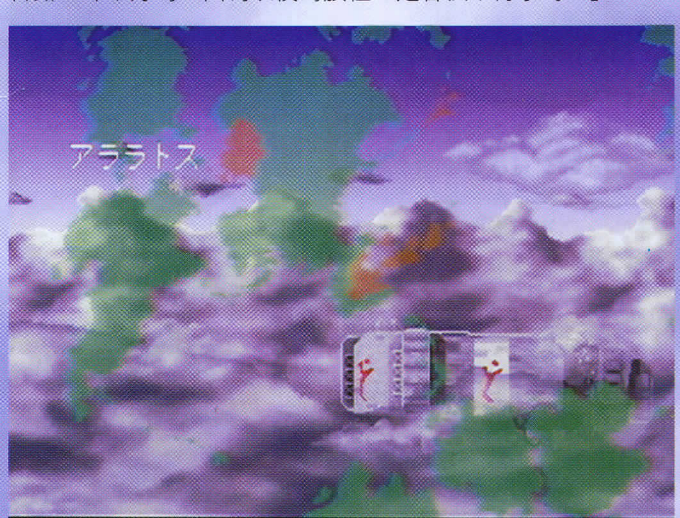
波哥：「是被剛才的怪物所捉的老伯呢。」
艾古：「老伯，你是誰呀？」
老伯：「我的名字是國基〔ゴーゲン〕（以後會改稱他這個名字）。就如你們所希望般，經過了3000年的時間再次出現了。」
波哥：「出現了……。」
國基：「你們不是在尋求着古代的『傳記』嗎。」
艾古：「那麼你是……？」
國基：「就是這樣，我就是會引導你們的活傳記了。呵呵呵呵呵呵呵。」
艾古：「那麼，我改個方式問你好了，想得到『聖櫃』的力量的話應該怎樣做好呢？」
國基：「我會再次蘇醒，看來精靈們是發生了異變。首先應去拯救形成這世界的5大精靈。」
艾古：「5大精靈？」
國基：「就是這樣，構成這個世界，令它活動的所有精靈們的代表，那就是掌管地、水、火、風、光這5種要素的精靈了。精靈們若認同你們的話，便會將石塊、即他們的意志交托給你，收集5塊這樣的石，將斯奧山的封印解除。」
古露：「那麼，要怎樣做才能找到那些精靈呢？」
國基：「這只要有來自精靈的引導便會相遇了。將你們引導到此地的東西是甚麼呢？」
艾古：「引導的東西……？是爸爸的信呀！」
國基：「那是來自哪裏的東西呢？」
艾古：「是來自雅蘭杜斯〔アララトス〕呀！」
古露：「來自相當遠的地方呢。」
波哥：「有必要用飛船呢。」
艾古：「好，去借助史美尼亞王的力量吧。」
國基：「看來已經決定好了，那麼要出發了吧。」
波哥：「呃？老伯你也跟着來嗎！？」
國基：「混蛋！！古代的大魔術師國基大人，當然會幫助到你們吧。」
波哥：「那麼，可以使用厲害的魔法吧。」
國基：「這個應該是理所當然的了吧……？」
古露：「好像不甚可靠般……。」
艾古：「總之先回班尼斯亞吧！」
國基：「看來又可以大鬧一場了。呃，這塊石是甚麼一回事？」
一行人就這樣回到城裏去……

謁見之間

國王：「5大精靈之石嗎……。」
艾古：「是的，恐怕是分散在世界各地中。」
國王：「好，今後你們可以自由使用我的飛船。另外，這個亦讓你們帶着吧。」
艾古他們得到了「荒獅子太鼓」。
波哥：「這個大鼓是？」
國王：「是在這個城中相傳擁有神奇力量的大鼓，相信會有點幫助的。」
波哥：「多、多謝了。」
國王：「盡早將5塊石頭收集好回來。」
艾古：「是的。」
在一行人前往史美尼亞機場時，杜修這邊……
杜修：「老大，你安息吧。這種不好住的國家離開也罷……混帳！假如那時潛在的力量可以隨時使出來的話，一定可以將那班傢伙全部幹掉的。」
這時，杜修聽到一把神秘的聲音……
「你的力量，是為了在特定目的上使用而有的。」
杜修：「是、是哪一個！？」
「是寄宿在你身體內的精靈。」
身體的精靈：「你的招式中只有『憤怒』。」
杜修：「有不可原諒的傢伙便全部斬掉，這有可不對？」
身體的精靈：「在這之後又會怎樣？」
杜修：「嗚……。」
身體的精靈：「和你在城中遇上的少年一起行動吧。在那裏應該可以找到你和我的命運的。他們要離開這國家了，快點……。」
杜修：「喂，我還未說完的！命運嗎……。」

史美尼亞機場

卓比〔チョピン〕:「我從國王那裏聽過你們的事了。我是卓比。國王命令了我來協助大家的旅程。若有甚麼不明白的事情就請隨便問吧。艾古先生，今後亦請你多多指教呀。那麼，請上船吧。」
正當眾人打算上船時……
杜修：「請等一等！」
古露：「你是上次的……。」
杜修：「雖然我也不是很清楚理由，但我想跟着你們行動。若有上一次的力量的話，應該是不會阻手阻腳的。」
國基：「來吧來吧，等你很久的了。如果沒有你們的話以後會很辛苦的。」
杜修：「這個老伯是幹甚麼的！」
國基：「嘿！還未作過心的鍛煉呢。艾古，你不用擔心的。這傢伙也是既定同伴之一。」
艾古：「既定的？」
國基：「就是這樣，從我古代之旅開始便已定下的靈魂。」
波哥：「那麼，我們從前曾經一起旅行過的嗎？」
國基：「就是這樣，靈魂在輪迴。曾經在史美尼亞搬運『聖櫃』的同伴再次集合起來了。」
艾古：「雖然你這樣說……。」
古露：「不好嗎。因為以後的旅程一定會很不得了的。」



杜修：「那麼就此決定了，我是杜修，多多指教了。」

五人就這樣來到了雅蘭杜斯機場……

肥佬：「等你們很久了，來自東方的人。」
艾古：「等很久了？」
肥佬：「你們是來與精靈見面的嗎？」
艾古：「為何你會知道的？」
肥佬：「因為這也是生意之一嘛。」
杜修：「甚麼生意了，你這傢伙！要吃點苦頭嗎！」
肥佬：「哎呀哎呀！這個人看來很強呢。總之就先到我的店裏去吧。這邊呀這邊呀，快點。」



古露：「怎辦？」
艾古：「在被引導着嗎……只有去一去了。」
回到地圖畫面中，眾人可以先到卓卡拉的店〔チョンガラの店〕裏去……
卓卡拉（剛才的肥佬）：「久等了、久等了。想從甚麼開始説起？」
艾古：「我們想知道的就只有這個國家的精靈所在的地方。」
卓卡拉：「唔，你們知否這裏是個怎樣的國家嗎？這裏是3000年前大崩壞之後人們最初建設的鎮後來擴建而成的地方。總之，就是我們人類的歷史開始的地方。所以遺跡亦特別多。我就是一個在這裏找出寶物做生意的冒險家。」
杜修：「我不想聽你的生意經。」
卓卡拉：「知道了，知道了。那麼，關於你們想知道的事，據説在人類開始新歷史的地方，現在仍有光之精靈。」
艾古：「那個地方在這個國家的哪處呢？」
卓卡拉：「這個不可以那麼簡單告訴你的。」
古露：「即是説跟着下來是生意話了嗎？」
卓卡拉：「小姐，妳的觀察力真強。那麼説回遺跡的事吧，遺跡中愈強的寶物便有愈強的怪物在守護着。所以裏面有很多東西都是我一個人即使想取也沒法取得的。我會帶你們到某個遺跡，希望你們取得那裏我所想要的東西。用這個來交換我便會告訴你光之精靈的所在地。」
杜修：「還不知是否信得過的。」
卓卡拉：「我是不會説謊的。」
古露：「這個男人的話可以信得過嗎？」
國基：「唔，他所説的話都沒有錯。」
艾古：「我相信你吧。除此之外不知你是否有甚麼線索。我爸爸亦在這個地方，我相信這不是沒有關係的。」



卓卡拉：「爸爸……？」
古露：「怎麼了？」
卓卡拉：「……沒有事。那麼，我馬上告訴你們遺跡的地點吧。我希望你們能取回在那裏地下5樓的『召喚之壺〔召喚のつぼ〕』。這個遺跡雖然有更深的層數，但在愈深的層數便有愈強的怪物出沒，若太貪心愈走愈下，會不能再次走上來的。哈哈哈哈哈，明天才出發，今晚就睡在這裏吧。住宿費就免了吧。」
杜修：「真是個令人討厭的傢伙。」
離開卓卡拉的店後，眾人前往了遺跡迷宮〔遺跡ダンジョン〕。正如卓卡拉所説，這迷宮可以一直往下走至50樓，但因為去與回來時要各走一次，而且怪物愈來愈可怕，所以暫時還是走至B5便算了。當拿掉了B5左方的召喚之壺後，便可回到卓卡拉的店裏去……
卓卡拉：「看來你成功將『召喚之壺』取到手了。」
艾古：「唔，將約定達成了吧。」
卓卡拉：「首先將那東西拿給我看吧。」
艾古將壺交了給卓卡拉，只見他拿出放大鏡看了又看……
卓卡拉：「的確是『召喚之壺』呢。不過，為何你們會如此希望和精靈見面的？是甚麼練金術嗎？」
國基：「唔，若要説得簡單一點的話，就是為了人類未來的事情？」
艾古：「唔，我自己也不是十分清楚，只是覺得不見見他不可。」
古露：「只計較利益的話，人是不會進步的。」
卓卡拉：「只計較利益，人是不會進步嗎……？」
卓卡拉想起了他在遺跡洞穴中遇上過的一件事……
卓卡拉：「這個真厲害了！」
就在卓卡拉想離開時，發現被敵人包圍了。
卓卡拉：「糟、糟了！」
突然有一名神秘男子出現，並一擊就將怪物幹掉了。」
卓卡拉：「啊，得救了、得救了。要多謝你才可。但我不是指要給你寶物，若是就這樣説聲就沒有問題。」
約西亞：「人並非只是為了欲望而生的。不久之後，相信會有一位不是為欲望而戰的少年在你面前出現，剛才救你的一命，可否為了他而用呢？為位少年應該會為了找尋光之精靈而從東面的史美尼亞國來的。」
卓卡拉：「我是不相信會有無欲的人的，不過算了吧，我答應你。」

畫面回到卓卡拉店中……

杜修：「幹嗎不説話了。不想説下去了吧。」
卓卡拉：「呃？唔……。好，就明天出發吧。」
回到地圖畫面，眾人來到了艾西達高地〔アゼンダ高地〕，在這一戰中，卓卡拉會加入隊伍中，他本身的攻擊力很弱，主要的戰鬥方式是以魔法召喚出召喚獸作戰，其中更有能在架空地方設置板塊的能力，可令你取得一些用一般方法所取不到的寶箱。
當幹掉了這裏的怪物後……
艾古：「這裏是出口了，去吧！」

艾西達高地外



光之精靈：「果然來到這裏了。我希望能問一下作為人類代表的你。人類忘記了我們的存在，不斷將自然破壞，更建築起自己的

王國，跟着，我們的力量減弱令怪物出現了。但人類仍未感到自己是做錯了。艾古，我希望你將封閉着其他精靈們的怪物打倒，將他們解放，聽聽他們的說你們人類幹了些甚麼。我和你們相遇後開始相信人類，我就將『光之石｛光の石｝』與『國王之像｛王様の像｝』交給你作為証物吧。」
艾古就這樣取得了光之石和國王之像。

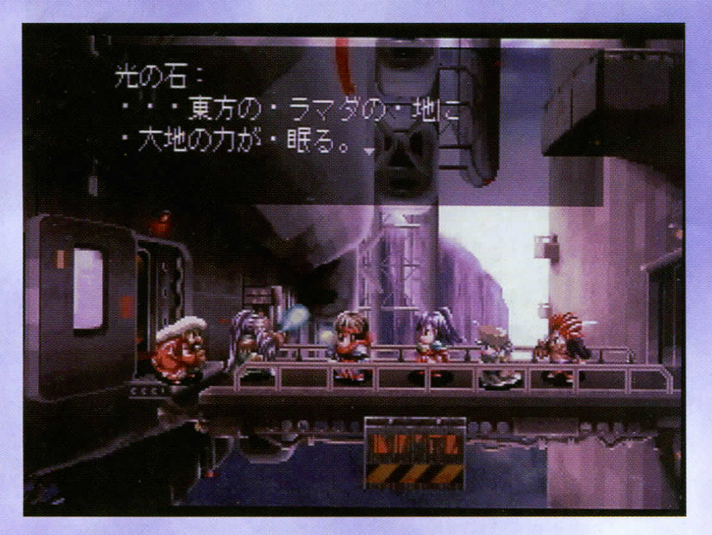
光之精靈：「艾古，拜托你了……」
卓卡拉：「這不就是可以將家臣的功勞變成自己東西的『國王之像』嗎。交給我吧！將『國王之像』交給我吧！！」

艾西達高地

艾古：「多謝你的幫助。以後就讓我們自己去吧。」
卓卡拉：「是嗎，那麼再見了。」
艾古他們一個人個離開了……
卓卡拉：「我也回去了。」
當艾古他們回到雅蘭杜斯機場時，卓卡拉則在店內很煩惱……
卓卡拉：「……這樣做好嗎？雖然我的確是取得了寶物……。」

雅蘭杜斯機場

卓比：「要出發了嗎？（選擇出發）」
卓比：「那麼請上船吧。」
卓卡拉：「等等呀！」
卓卡拉突然出現，並衝進了飛船內……
卓卡拉：「帶埋我去呀！」
艾古：「為甚麼？你不是只會在利益之下才動手的嗎？」



卓卡拉：「和你們一起聽到精靈的說話後，我的想法亦改變了。就這樣吧。我壺中的怪物們是很有幫助的。」
艾古：「國基，下個目的地是？」
國基：「石會引導我們到下一塊石處……。」
光之石：「……東方的…拉瑪達｛ラマダ｝的…地方…沉睡了…大地之力。」
卓卡拉：「說起來，在古尼斯魯｛グレイシーヌ｝的拉瑪達中是有着一班擁有神奇力量的人的。」
艾古：「好，跟着就以古尼斯魯為目標出發吧！」
眾人就這樣來到了古尼斯魯機場……
艾古：「卓卡拉，你可否告訴我有關那一班神奇人物的事呢？」
卓卡拉：「因為我也是從其他人口中聽來的，所以亦不知得太詳細……。」
「他們似乎是使用一種在這國家中流傳了2000年的拳法的集團，並以拉瑪達教這個教為基礎在修行的修行僧們。由於他們能自由地控制身體中的氣，所以是一班令人害怕的殺人兵器。」
波哥：「真是可怕了。」
國基：「甚麼，在任何地方也會有同伴的。」
古露：「那麼，老伯所說古之魂的同伴會在拳法使之中嗎？」
國基：「這個就不知了。呵呵呵。」
杜修：「竟然連這個壺老伯都是魂的同伴，老伯所說的事亦很難信得過吧。」
卓卡拉：「壺老伯是說我嗎！？」
杜修：「怎麼了，想動手嗎！」
艾古：「總之，到那間寺看看吧。」
就這樣，眾人來到了拉瑪達寺……

拉瑪達僧正的房間

僧正：「那班傢伙似乎正在前往這裏。」



大僧正：「目的是救出拉瑪達山的精靈嗎……。」
僧正：「始終人類也是不足為患吧。」
僧正：「還是不要小看那些傢伙的好，我感到有着甚麼巨大的力量。」
大僧正：「叫伊卡｛イーガ｝來。」
一名披着大袍的男子走了進來。
伊卡：「是你找我嗎，大僧正。」
大僧正：「伊卡啊，有人要來奪取我們所一直守護的拉瑪達山頂的大經典。可否用你的拳將他們消滅呢。」
伊卡：「竟然要進入我們也沒有登上過的拉瑪達山嗎。」
大僧正：「若大經典被帶出來的話，封印之技便會被人知道而變成可怕的事，拜托了。」



伊卡：「明白了。」

拉瑪達寺

艾古：「這裏就是拉瑪達寺……」
卓卡拉：「據說除了通過這裏之外就再沒有其他通往拉瑪達山的入口。」
這時，寺院的門打開了……
伊卡：「雖然你們似乎想要拉瑪達山的經典，但我是不可能讓你們進入山中半步的。」
艾古：「經典？我們只是想和住在山上的精靈說話吧。」
伊卡：「到了這地步還想說謊，我們的大僧正已經將一切都看穿了。」
古露：「看來說甚麼也是沒用的了。」
國基：「我們也有自己的理由，不可以就此讓步的，不過，若在這裏戰鬥的話我們也會拼命的，恐怕會有不少人死傷。」
伊卡：「我們僧兵是不怕死的！」
國基：「唔駛咁火滾嘅。不如就讓這少年和你一對一決勝負吧？假如他輸了的話我們便會乖乖地回去。不過如果我們勝了時便要聽我們的話了。」
伊卡：「好吧，但可不要想幹些卑鄙事情呀。」
當艾古打敗了伊卡之後……
國基：「你明白了嗎，我們根本就沒必要拿甚麼封印之技，登山是有其他事情的。」
伊卡：「只是一味在鍛煉拳法的我……。我只是照着別人所教的在修行……」
國基：「看來是那修煉在不知不覺間變得漫無目的了。我想去和大僧正談談，希望你不會介意。」
伊卡：「請等一等，我也想和他談談，由我來帶路吧。」
拉瑪達僧正的房間
伊卡：「大僧正，我有事想請教。」
大僧正：「你說甚麼了！我應該告訴過你這班人是甚麼人的了。你竟然帶將這班人進入這房間，是想背叛我們嗎！？」
伊卡：「僧正在說甚麼了？只是我對於這寺院的教條……」
古露：「覺得甚麼也得不到是嗎？那樣就不如算了吧。在鏡中所照出的你並不是甚麼大僧正，只是一隻怪物吧！」
古露拿起家傳的鏡，照出了大僧正的真面目！
大僧正：「嗶！」
伊卡：「在這下面是道場呀！」
在拉瑪達寺道場中，你要先打敗一班由怪物所假扮的僧侶，戰鬥結束後，波哥會得到一支能令全部同伴的面對方向和他一樣的「方向更正之笛｛向き直りの笛｝」……
伊卡：「竟然被這樣的怪物利用了……。」
古露：「忘了目的，只執着於鍛煉得更強的心，被怪物所利用了。」
國基：「那麼，首先帶我們到拉瑪達山吧。」
眾人來到了拉瑪達山，打敗了在這裏的敵人後……
伊卡：「這就是總寺院的樣子了嗎……」
古露：「一定是大僧正被怪物所取代時被破壞的了。」
伊卡：「經典亦沒有了嗎。」
「是不用靠這種東西的！」
地之精靈突然出現了在眾人的面前！
地之精靈：「拉瑪達的招式將大地和大氣的力量作為「氣」來放出的招式，是因為感謝大地而出現的。利用一些小技巧便變成好像要繼承般。」
艾古：「你是地之精靈？」
地之精靈：「當然，這招式不會是為了人類之間的爭鬥而傳授的。就如自己所吸的空氣、所吃的東西一樣，不知在何時開始，人類開始將這些看成是自己應得的東西。沒有任何東西是為了你們人類而設的，有的都只是為了一切活在這世界中的。不要忘記這件事了，我就如約定給你們『地之石』吧。」
艾古就這樣從地之精靈手上取得了地之石……
地之精靈：「我們任何時候也會與看着你們的。」

拉瑪達寺

伊卡：「可否讓我亦和你們一起同行呢？我覺得和你們一起旅行的話，便可以取回自己30年來所失去了的東西。」



艾古：「實在不敢當。」
伊卡：「請多多指教了。我要和這班人一起同行了。這裏在不知不覺之間，變成一間令人討厭的寺了。這裏已經再沒有甚麼可教的了。以後你們就各自找尋自己的路吧。」



弟子：「伊卡師父。我們所學到的並非就只有邪惡，你亦教曉了我們不要害怕改正自己做錯的事的勇氣。在師父回來之前，這間寺就由我們守護吧。」
伊卡：「多謝……我和這些人旅行後，會回來這裏希望重頭再來。以後就拜托了！」
眾人先到達了古尼斯魯機場，在決定了要出發後……
卓卡拉：「靈魂相連的7名戰士終於也齊集了。」
杜修突然轉身盯着卓卡拉！
卓卡拉：「幹甚麼了？」
杜修：「我甚麼也沒有說呀！」
艾古可沒有時間理這兩人……
艾古：「國基，下一個目的地是？」

國基：「石會引導我們到下一塊石去……。」
地之石：「……在西方…尼丁露〔ニーデル〕…的地方…被封閉着的…風之力。」
伊卡：「尼丁露的話，每年都有武鬥大會，還記得那獎品是種叫做『風之寶珠〔風のオーブ〕』的東西嗎？」
卓卡拉：「『風之寶珠』？不是古時的東西呢……沒有聽過。」
艾古：「好，總之就去那個武鬥大會看看吧。」
拉瑪達僧：「以後，寺院打算作為修行地方開放給所有人，有機會的話請一定要來來呀。」
若大家在這時先回到寺裏去的話，便可在那裏修行。修行的方法是每次和16隻相同的怪物作戰，除了可得相應的經驗值外，這亦是一個能一次過取得大量相同道具的機會。戰鬥共11有場之多，每場的對手/所得道具分別是第1場：綠色史萊姆GREEN SLIME〔グリーンスライム〕/藥草，第2場：ELEMENTAL〔エレメンタル〕/石，第3場：傀儡師DOLLMASTER〔ドールマスター〕/麻痺蘋果〔しびれるリンゴ〕，第4場：巨蝙蝠GAINTBAT〔ジャイアンドバッド〕/敏捷之藥〔すばやさの藥〕，第5場：FREEZY〔フリージー〕/提神啫喱〔やる氣ゼリー〕，第6場：野性HEMOGENE〔野性ヘモジー〕/提神啫喱，第7場：吸血蝙蝠〔ウァンパイアバット〕/敏捷之藥，第8場：死亡之炎DEATHFLAME〔デスフレイム〕/痛烈之針〔痛烈な針〕，第9場：道化師/除痺之藥〔ルウの藥〕，第10場，酸性史萊姆〔アシッドスライム〕/萬能藥，第11場：ELEMENTAL MASTER〔エレメンタルマスター〕/小爆彈〔小さい爆彈〕。除了第11場戰勝後可得到裝備「幻獸之牙」外，第6場戰勝後，卓卡拉會得到另一召喚獸HEMOGENE。至於戰鬥方面，除了每場的敵人等級會遂步提昇外，亦要留意第2場及第8場戰鬥中的敵人是會合體的，由於這兩戰的敵人在合體後會威力大增，最好在第一回合時盡量多殺幾隻，以免後悔。除此之外，當完成修行後回到米路巴蘭的軍本部和左方的老人及小孩談話，可得到令特殊能力的MP消耗量減半的裝備「女神之祝禱〔女神のいのり〕」。
若你不想修行，拉瑪達寺還會提供一個問答遊戲，各題的答案如下。第1題：7人，第2題：〔ゴーゲン〕，第3題：櫻花雷爆斬，第4題：〔アンデル〕，第5題：〔惠みの精靈〕，第6題：〔シルバーノア〕，第7題：〔ピアノ〕，第8題：〔ゲイルフラッジュ〕，第9題：〔パレンシア城門〕。當你把問題全部答完後，便可得到裝備「拉古之紋章〔ラークの紋章〕」。





眾人來到了尼丁露機場……

「現在於鬥技場裏，即將舉行着武鬥大會，開幕典禮快要開始了，請盡快入場吧。」
來到了鬥技場後，眾人先來到鬥技場的準備室……
司儀：「參加者的報名快將截止了，請各位盡快吧。」
走到門前向大會委員報名後，便要選出派那一人參賽（在下這時選了艾古），跟着便會先開始大會的開幕典禮……
樂多魯〔ロクトール〕：「各位，這個武鬥大會的獎品是那『風之寶珠』。這顆古時由王國所製造，之後因繼承王位而成為它主人的人都必定會死於非命，即使在王家滅亡後亦因它的美麗與可怕而在權力者與富豪之間相傳着的東西，不正是最適合這個血和血之爭的武鬥大會勝利者的東西嗎？不過，這個大會的愈優勝者還有另一個試煉在等待着他！這就是他必需打倒上次的冠軍『杜倫・迪・肯哥』。那麼，我們現在就來揭開這場以生死為賭注之戰吧！」
武鬥大會一共要進行四場比賽，另加一場寶珠爭奪戰，當全部都戰勝了之後……
樂多魯：「恭喜，你是真正的勇者了。我就將獎品『風之寶珠』交給你吧。請大家為我們的冠軍鼓掌！」
當艾古正想離開時……
國基：「做得好。」
古露：「不愧是艾古哩。」
杜修：「雖然都是些沒骨氣的傢伙，但也要讚一讚你。」
樂多魯：「真的是很強呢。」
樂多魯邊拍着手掌邊走出來……
樂多魯：「不過，寶珠不可以就這樣交給你的。」
樂多魯手指一拍，四周突然出現了一班怪物！
古露：「就是這樣將每次的優勝者殺掉奪回獎品的寶珠，再以怪物扮成冠軍嗎？」
樂多魯：「小姐，就如妳所想的一樣。那麼，你們受死吧。」
當眾人打倒了樂多魯變成的低級惡魔及六名魔術師後……
波哥：「真是個不得了的大會哩。」
古露：「不過我們完全未能和精靈見面啊。」
艾古：「呃，到底這寶珠和精靈有着怎樣的關係呢？」
國基：「唔，可否讓我看一下呢。真美呢。啊啊啊，糟了！」
拿着寶珠在轉的國基，不小心弄破了寶珠，但裏面竟然現出了一名精靈！
風之精靈：「終於可以出來了。一個希望可以將風自由操縱的商人和怪物交易，將我封閉了起來。風吹自有它的理由，不應受到任性的欲望而改變的。」
古露：「你是風之精靈？」



風之精靈：「當然了。在被封閉的600年間，我一直都在人類的互相殘殺之間被送來送去，若不是你們將寶珠打破的話，我相信這也會一直繼續下去的。」
伊卡：「人的無知有時會產生很多悲劇。不過，人類是會學習的，而令這種求知欲出現的還不一樣是欲望嗎。」
風之精靈：「既然是將這寶珠破壞的你們所說的，我就相信吧。我會將『風之石』交給你們作為相信你們的証物。」
艾古就此得到了「風之石」及「悲劇之眼鏡」〔對一切特殊攻擊的防禦力增強〕。
風之精靈：「對了對了，將我的分身交給水和火之精靈吧，你就收下這個吧。難得我相信了你，不要令我失望啊。」

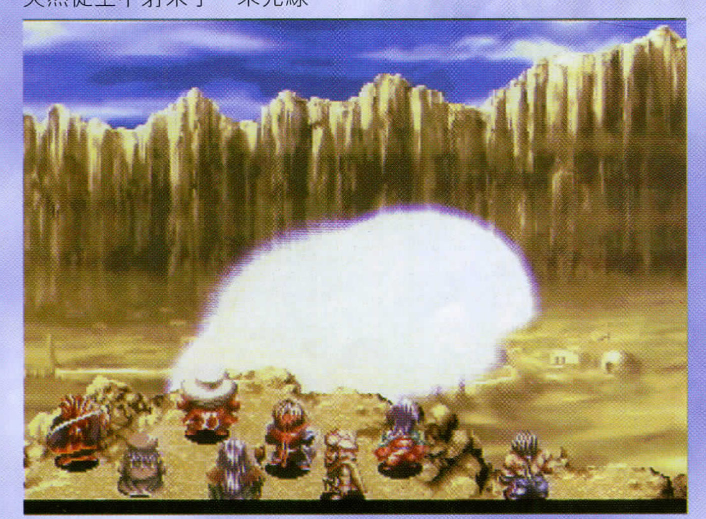


眾人回到尼丁露機場，當決定了要出發後……

杜修：「真是的，連發呆的阿伯亦要令我提心吊膽。」
古露：「不能分辨的地方真是很麻煩的。」
國基：「呵呵呵呵。」
艾古：「國基，下一個目的地是？」
國基：「石會引導我們到下一塊石去……。」
風之石：「……沙漠的…艾柏沙｛アリバーシャ｝…的地上…被遺忘的…水之力。」
艾古：「今次只知道國家嗎……總之先去看看才作打算吧。」
眾人就這樣來到了沙漠地區的艾柏沙，當飛船在機場降落時……
男：「是史美尼亞的艾古先生嗎。」
艾古：「是的。你是？」
男：「我是自古就住在這國家一直守護着水之精靈的撒尼族｛サリュ族｝的人。是約西亞先生叫我們將你帶往我們的村內的。」
艾古：「是我爸爸！？」
男：「是的，我們深受約西亞先生的關照了。好了，請往這邊來吧。」

眾人就此來到了撒尼族的村……

撒尼族之男：「那就是我們的村了。是我們的祖先從艾新達高地｛アゼンダ高地｝來到時最初所住的地方。聽說在當時，這裏水源充足，是片很適合居住的土地。」
古露：「這個沙漠之國嗎？真是很難令人突然相信的說話呢。」
撒尼族之男：「你們亦從機場看見那巨大的建築物了吧。」
卓卡拉：「是座大得來不好看的建築物呢，那是甚麼來的？」
撒尼族之男：「那是動力石的礦場。動力石是現在所有國家令機械的動力來源。在1000年前，一名來自羅馬利亞｛ロマリア｝的男子掘出了動力石，開始了賣給其他國家的生意。動力石可以賣得很高價，國家亦因此而富裕起來。不過亦由於急速的採掘，令自然生態失常，國家開始了遂漸的乾涸起來，到了現在，這個國家已經完全地沙漠化了。不過，那個人的子孫統治了這國家。」
艾古：「是甚麼一回事了。」
撒尼族之男：「讓我帶路吧。有些事是長老想告訴你們的。」
突然從空中射來了一束光線……



撒尼族之男：「村．村子、村子……。」
艾古：「發生甚麼事了！？」

眾人馬上趕到撒尼族的村裏去……

撒尼族之男：「長老……！」
古露：「過份……太過分了……」
艾古：「還有生還的人嗎？」
狂戰士｛マッドバトラー｝：「水之神殿之鍵取到手了嗎？」
紅骷髏｛レッドスケルトン｝：「嗚！」
狂戰士：「好、卡撒杜｛カサドール｝大人在等着的了，撤退吧。」
艾古：「等等！」
狂戰士：「你是甚麼人！？」
艾古：「是你們幹這件事的嗎？」
狂戰士：「是又怎樣了，靚仔！」
艾古：「我是沒理由原諒你們的！」
當眾人打倒了眼前的這班敵人後……
撒尼族之男：「長老，你醒來了嗎。」
長老：「這一位就是約西亞所說的人了嗎？」
撒尼族之男：「是的，是史美尼亞的艾古。」
艾古：「還是不要說那麼多好了……。」
長老：「我們是一個跟不上時代的民族，即使被遺忘甚至滅亡也都是命運。我只是希望能告訴你，精靈們都非常痛苦，那正是這個世界的痛苦。我從約西亞那裏聽過了閣下是人類未來的希望，還未可以讓它完結的。這個是這條村相傳的守護物，請好好善用吧。」
艾古他們得到了「長老之盾」。
長老：「卡撒杜向着被遺忘的水之神殿那邊去了。請你保護水之…精……靈……」
撒尼族之男：「長、長老！」
古露：「這個叫卡撒杜的是甚麼人？」
是艾柏沙國王旗下的將軍。一個視人命如無物，比怪物更殘酷的男人。這傢伙、我是絕對不會原諒這傢伙的！」
古露：「水之精靈很危險呢。艾古，要快點到神殿去才可以了！艾古……？」
艾古：「就是我知道了也好、學會了也好，悲劇還是不會在我眼前消失……我實在是太過沒用了……」
離開撒尼族的村後，眾人來到了水之神殿。這時這裏已經被軍隊完全佔領了……
艾古：「等等！我是不能讓你進入那神殿的！」
卡撒杜：「你就是傳聞中的史美尼亞戰士嗎。似乎在各處妨礙着我們呢。」
古露：「妨礙？因為你們所幹的事，令這世界變得愈來愈差了。」
卡撒杜：「世界變差了嗎？你想怎樣了！將可以利用的東西盡量利用，將沒有生存價值的廢物消除有何不對？」
艾古：「你說甚麼……不可原諒！」
卡撒杜：「你們的對手是我們的怪物古拉．亞比斯｛グラ．アピス｝及哥．亞比斯｛コ．アピス｝呀！想和我一決勝負的話便戰勝來到神殿吧！當然這要你來得到才可以說了。」
戰鬥開始，這一戰的最大敵人是古拉．亞比斯，但當打倒他後，波哥可以得到一件他專用的武器軟弱喇叭｛へろへろラッパ｝，令他的作戰能力進一步提高。跟着，眾人終於也來到了水之神殿……
艾古：「為何要將撒尼族的村破壞了？」
卡撒杜：「真是一班討厭的傢伙！算了，你們想要神殿之鍵嗎。那真是一場相當有趣的表演呢，殺死廢物根本就不需要甚麼理由的。」
艾古：「你真是不可救！無藥可救！！」
卡撒杜：「哼！就像弱者般亂叫。好吧，我就如你所願收拾你們吧。」
卡撒杜和其他士兵都全變成了怪物開始了戰鬥，當戰鬥結束後，

眾人到達了水之神殿的深處……
艾古：「在沙漠的地下竟然會有這種充滿着水的地方……。」
古露：「這裏很涼爽令人覺得很舒服。就像水的恩惠傳到身體裏面般。」
「你們是甚麼人了。雖然我很感謝你們救了我，但我希望你們未經我的許可便不要進來。」
古怪（？）的水之精靈出現了……
古露：「你一定就是水之精靈了。」



水之精靈：「正是如此。我是掌管着水的。但因為在如此地下深處，完全不被人所重視。不是説笑的，這個國家本來是一個富裕的國家來的。但我就是警告了也是沒有人去聽。他們知否自己所幹的事會帶來怎樣的後果嗎？」
艾古：「人類應該總會有學曉這個的一天的。現在我也是這樣……。」
水之精靈：「我明白了。既然得你們相救，亦必需要報答的。」
艾古從精靈手上取得了「水之石」。
水之精靈：「這孩子是由風之精靈交托下來的『風神〔フウジン〕』，是個很幫得手的傢伙，你們就帶他一起走吧。不要忘了我所說過的話了。不明白的傢伙我是不會借出力量的！終於也把這個國家的怪物擊退了！這個我也要答謝你們。反正都是了，去擊退100隻左右吧。」
離開水之神殿後，若照着水之精靈的話去做，在艾柏沙地區內幹掉大約100隻怪物後回去找他，是可以得到波哥的最後一件專用武器「氣合喇叭」〔氣合いラッパ〕的，這武器在對付首腦級敵人時會很好用。



回到艾伯沙機場後，眾人開始出發去找最後的精靈……
艾古：「唔，只剩下一個了，國基，下一個目的地是？」
國基：「石會引導我們到下一塊石去……。」
水之石：「……在精靈之國史美尼亞…的城下…悲嘆着的…火之力。」
艾古：「在班尼斯亞城的地下，竟然會有最後的火之石。」
古露：「我感到有甚麼邪惡的東西。」
波哥：「竟然説是『悲嘆着』的呢。」
杜修：「是收拾在那城裏橫行的傢伙的好機會。我舉腳贊成！」
伊卡：「我早已有心理準備的了。」
就這樣，眾人回到了旅程的起點史美尼亞，在前往王城之前，不妨先到杜威魯艾古的家調查一下，你是可以在房子的右上角找到一塊夢幻石的。

跟着，在眾人要進入王城之前……

艾古：「各位，請等一等。」

艾古獨兒回到機場……

艾古：「雖然我們現在要回到班尼斯亞城，但説不定再也不能回到這裏的了。一直以來很多謝你們。」
卓比：「我只是照國王的命令行事罷，你亦不需要多謝我們。」
艾古：「多謝你。」
杜修：「哼，真是一班冷淡的傢伙。」
艾古：「要你們久等了，去吧。」
杜修：「再見了。」

班尼斯亞城

艾古：「最後的石竟然會在這裏城的地下……」
古露：「連國王也不知道的吧，我覺得那大臣有點可疑。」
艾古：「不知道那一個才可以相信的，就是從正面走進走亦只會受到阻礙吧。」
杜修：「只好作強行突破了！」
國基：「不過從那裏去精靈石所在的地下呢？」
波哥：「若是通往地下的路，我想就只有倉庫或監獄了。」
古露：「説起來，上次怪物是在地下倉庫出現的。」
艾古：「好，到地下倉庫看看吧！」

就這樣，艾古先來到了城門……

兵士1：「是艾古嗎，完成了國王的使命了嗎？」



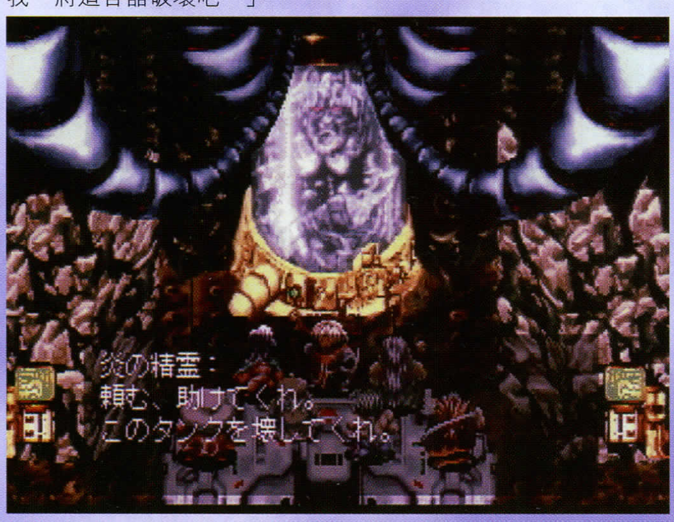
艾古：「呃，雖然還未完成……」
波哥：「因為有點事情，我們想去一去城的地下倉庫。」



兵士2：「這樣的話最好還是先取得安迪魯大人的許可吧。」
古露：「因為不可以所以想來拜托你們……。」
就在這時，杜修及伊卡突然出現，將士兵擊暈了……
國基：「真是粗暴的了。」
卓卡拉：「不要再抽後腳吧。」

班尼斯亞地下倉庫

艾古：「照計一定會有甚麼的。」
艾古他們此時看見兩名研究人員般的人從左上方走了進去……
艾古：「好，去吧！」
眾人以地下升降機來到了地下生化研究室，那裏的人看見艾古他們都大為吃驚……
所長：「你們是怎樣走進來的！？快點帶大臣來！」
兩名研究員急急腳的離開
所長：「哈哈，是從杜威魯來的小子嗎。想來奪回炎之精靈嗎？好，就在這裏收拾你們吧。」
所長喝了一支藥水後，竟然變了一隻飛龍〔ワイバーン〕，與眾人打了起來。當打敗了所有敵人後，艾古在研究所中找到了一個奇怪的機器……
艾古：「這個到底是！？」
容器中的東西：「我是炎之精靈。被捉到這研究所後，便一直吸取力量。」
古露：「力量被吸取？」
炎之精靈：「對，這個研究所正在進行新能源的研究。總之就是生命力能量了。炎之精靈的我被捉後，就一直被取去能量。這個國家能急速繁榮起來也是因為這樣的。能量是種互相給予才會提高的東西，不是可以從對方身上強奪過來的東西。求求你、救我，將這容器破壞吧。」



艾古一劍將容器破壞了！
炎之精靈：「多謝……」
這時，出現了另一把聽音……
「我也要向你致謝。」
火之精靈：「我是火之精靈。你將我的下位精靈炎之精靈解放出來，我不可以不向你致謝。但是，我是絕對不能原諒開始了幹這種事情的人類的。人類不單只將大自然隨自己的喜好去改造，更開始了想去把生物擁有的生命變成能量，跟着，終於也看上了世界生命之源的精靈，這種不懂得去停的欲望是甚麼了？！自己甚麼也不去創造，卻玩弄我們所創造出來的生命，想成為世界的支配者。」
艾古：「……的確，人類的欲望是不斷產生了很多悲劇，而我對每一場悲劇都阻止不了……。」
國基：「火之精靈啊。雖然你說人類甚麼也沒有創造出來，但卻有一種東西是創造了出來的，那就是人類。這個少年的眼淚是沒有虛假的，孩子們擁有着把父親的錯誤改正過來的勇氣和力量。若有把將一切回歸於無以外的解決方法的話，我會寧可在那裏賭一賭。」
火之精靈：「竟然在向我說教嗎……好。你所說的話，少年的淚，加上相信你解放炎之精靈的勇氣，我就向你們賭賭吧！出來吧、『雷神〔ライジン〕』！他是協助你們的『雷神』。就帶他一起走吧。好了，收下『火之石』吧。」
艾古取得「火之石」了。
火之精靈：「少年啊，不要忘了你流出那眼淚時的心情啊！」
但就在此時……
所長：「不要以為我會就這樣算了……」
「緊急裝置被開動，這裏即將爆炸，請從速避難。」
杜修：「發生麻煩事了。」
艾古：「離開吧。」
因為所長開動了自爆裝置，艾古他們第一時間回到升降機準備離開……
艾古：「好，上升吧！」
古露：「等等！！看看那個。」
死神：「不會那麼簡單讓你逃走的。讓我切斷升降機的纜後再慢慢收拾你們。」
艾古：「我會讓你這樣做嗎！那傢伙就由我來擋着，你們先走吧。」
古露：「等等！我也一起去。」
因此，這一戰就只要艾古及古露兩人出戰，若等級不高的話，最好在開戰前先將較好的裝備交給他們兩人……
但在兩人乘升降機離開時，敵人再次出現了……
艾古：「怎麼了！？」



「你以為會讓你們逃掉嗎！」
戰勝兩條鋼龍後，兩人終於也回到地下倉庫中……
波哥：「你們平安無事嗎，太好了！」
杜修：「讓你一個人威盡了。」
卓卡拉：「我們很擔心呢。」
艾古：「說不定王城會崩壞的，要去救出國王才可。」
在謁見之間前，眾人遇上了大臣……
大臣：「嘿，雖然計劃是有點亂了，但全靠你們我省了不少時間。國王在等你們了，快點去吧。」
但艾古他們所見的卻是一個倒在地上的國王！
艾古：「史美尼亞王，你沒有事嗎？！」

史美尼亞王：「被大臣…被安迪魯幹掉了……那傢伙是羅馬利亞派來的人……在這國家喚出怪物令國家出現混亂，都是為了令羅馬利亞能支配世界……」
艾古：「國王，振作點吧。」
史美尼亞王：「那傢伙的目標是『聖櫃』。不可以將『聖櫃』的力量交給他的。」
艾古：「我明白了，你不要再説話吧。」
史美尼亞王：「艾古，最後有一件事我一定要對你説的。將你父親約西亞送到米米路馬蘭的，是聽了大臣安迪魯唆使的我。因為我想成為國王。我想只要受人歡迎的哥哥不在的話……所以做了那樣的事……不過，會憂慮世界的哥哥才適合當國王……幫我……向哥哥道歉吧…………」
艾古：「史美尼亞王！」
王城在這時開始倒塌，艾古他們只好乘飛船離開。這晚，史美尼亞國播出了一段特別節目……



廣播員：「有一件令人非常悲傷的事要告訴給大家。今日，史美尼亞國王被人暗殺了。而且賊人更將班尼斯亞城爆破後逃掉，賊人是以杜威魯村出身的艾古．安達．尼哥路為首的7人，現在奪去了國王專用的飛船逃走中。以下，是臨時國家安全委員會的安迪魯大臣的説話。」
安迪魯大臣：「在這次混亂平定下來之前，我們會設立臨時國家安全委員會令國家繼續運作，委員長就是由我來擔任。今後會由現時建設中的班尼斯亞塔向國民作出指示。首先，由今日開始會在班尼斯亞實施戒嚴令。雖然是相當不幸的事態，但希望國民能冷靜地面對。」
廣播員：「繼續是……」
不過，被趕出史美尼亞的艾古也不是可以游手好閒的。這裏有三個試煉提供給大家：
1.遺跡之迷宮：上次進入時才到了B5，但就如在下先前所説，這迷宮可一直走到B50，遊戲初期時要走完它是勉強了少許，但現在就可以不妨一試了，這裏值得挑戰的原因，是因為有很多層數都可取得強力裝備，例如B20的紫羅蘭珠〈**バイオレットレーサー**〉可令攻擊變成必中，B41的幻之盾有提高50％攻擊力的能力，B43的強力之杖令國基的攻擊力提高70％，B45的幻之指環〈幻**のゆびわ**〉可提高50％魔力，B46的頸鍊可令人物升級時HP大增，另外，若能打敗B50的小女孩，她便會成為可讓卓卡拉在特定地方召喚出來的超級戰士，對卓卡拉的升級有很大幫助。（順帶一提，若在這時回到卓卡拉的店，是可以得到第六匹召喚獸奧頓〈**オドン**〉的，另外，本來用不到魔法的風神雷神，只要你同時召喚他們出來然後夾着敵人，便能施展出極級威力的魔法風雷破，不過因為這兩位「大哥」的HP奇低，想走到敵人身邊亦不是這麼容易……）
2.拉瑪達寺：這次來到時可再次玩問答遊戲，簡單來説，21條問題的答案分別是4、1、3、1、1、2、1、3、1、1、1、1、2、1、4、3、4、2、1、4，當全部答對後，便可得到一枚能令MP消耗量減半的古代之指環〈古代**のゆびわ**〉。



3.鬥技場：這裏是最後的試煉，總之，目標是1000場連勝，就是你連續不停地玩，最快也要花你14小時……若你沒時間玩足1000場的話，亦可以200場為目標，取得可令攻擊力增加50％的獎品「幻之護腕〈幻**のこて**〉」。順帶一提，在這裏的戰鬥不一定要全部由同一位人物來進行，大家可派各隊員輪流出戰，這樣便不會因該人物已達LV60而浪費了戰鬥所花的時間。
當玩夠了之後，要回史美尼亞了。不過，據説這一班人現在已是通緝犯……
杜修：「這樣回去的話會被捕的。」
古露：「那麼，怎辦好呢？」
卓卡拉：「我有一個好辦法。」
艾古：「怎樣了？。」
卓卡拉：「唔，就交給我卓卡拉大人吧。老伯，把耳朵伸一伸過來……。」
國基：「啊……甚麼……這個真不錯！」
波哥：「沒問題的嗎。」

飛船到達機場了……

卓卡拉（？）：「嘩、到達了。到達了！！咳．咳．咳．咳，真是個空氣不清新的國家呢。」
兵士：「甚麼了、我們沒有接過入國聯絡的啊。」
卓卡拉（？）：「哎呀，這真是不好意思了。我們也想過作入國聯絡的呢，但飛船的通信機又剛好失靈。哎，麻煩了麻煩了！」
兵士：「那麼就請你給我看看可以作身分証明的東西吧！」
卓卡拉（？）：「呃？身分証明書？那是甚麼？怎麼了？」
兵士：「護照呀、護照！難道沒有帶的嗎？可疑的傢伙呢。」
國基（？）：「真、真是沒禮貌！你知道這位是甚麼人物了。」
兵士：「？？？」
卓卡拉（？）：「爺、沒甚麼、沒甚麼。」
國基（？）：「這一位就是古拉夫王國王子東．卡巴．希蒙大人了！！」
兵士：「古拉夫王國？王子？你？？」
卓卡拉（？）：「唔，就是這樣了。」
兵士：「呃、不過我連古拉夫王國這個國家連聽也沒有……」
卓卡拉（？）：「無知的人！！你竟然連古拉夫島這個人間樂園



也不知道！」
兵士：「不、是好像聽過，又好像未聽過……」
國基（？）：「治理那個島的是他的父王，王中之王！！東・斯蘭・萊迪士基大人啊。」
兵士：「這、這真是失覺了。那麼，在背後的幾位是？」
基卡拉（？）：「是我國的大臣們。」
眾人（？）：「唏呵、唏呵————！！」
兵士：「那麼，今次入國的目的是……？」
卓卡拉（？）：「你說甚麼？我知道你們的國王死了，特別從遠處飛來的、真是的。哎，好倦呀、嗚———。」
兵士：「不過，國王的葬禮已經在3日前結束了。」
卓卡拉（？）：「呃？已經結束了嗎！？」
兵士：「唔。」
卓卡拉（？）：「嘩！來遲了————！！」
國基（？）：「這就麻煩了，不可以就這樣回去的。」
兵士：「呃，那樣的話，要去拜一下國王的墓嗎？」
卓卡拉（？）：「甚麼？墓嗎！？」
兵士：「是的，那樣的話我想國王在久存之下亦一定會很高興的。」
卓卡拉（？）：「這、這真是一個好提意呢。快點去參拜吧！」
國基：「沒錯，你們也去吧！」
眾人（？）：「唏呵、唏呵————！！」
兵士：「？」
就是這樣，眾人騙進史美尼亞國，跟着是回到杜威魯去……

村之門

艾古：「要去將封印解除了。」
古露：「走進自己出生的村竟然會變成這樣。」
波哥：「我覺得已經不再單單是我們的問題了。」
杜修：「你也變得會說那樣的話了。」
波哥：「嘻嘻……」
伊卡：「想逃避的話亦可以的。」
國基：「已經好像是在說普通事一樣了。呵呵呵。」

精靈之山

艾古：「從這　開始就只有我們才可以進入的。古露，去吧。」
古露：「大家在這裏等我們吧。」
波哥：「很擔心呢……」
古露：「發生甚麼事的話，大家也會來救我們的吧？」
杜修：「哼。」
艾古：「去吧。」

山頂之社

古露：「……一切都是由這斯奧之炎消失的那時開始，所以，我覺得將這火炎再一次消去便能結束。」
艾古：「古露……。」
古露：「我不希望離開你……。」
艾古：「古露，拜托了。」
古露將火弄熄，主惡魔再次出現了！
主惡魔：「今次看來想把『聖櫃』的封印解除呢，勇者！用我的手殺了你的話，我便可以第一次從3000年的咀咒中解放出來。『聖櫃』放了在撒巴斯奧｛**サルバシオ**｝的瀑布中。我會在那裏和你來一個了斷。」

兩人先回到了精靈之山……

杜修：「封印之炎消失了！很擔心那些傢伙呢。」
波哥：「要快點去救他們才可了！」
卓卡拉：「我也去。」
伊卡：「同感。」
國基：「唔，我也去吧。」
原來兩人遲遲未回是因為山上出現了怪物，和前來相助的同伴合力打敗了敵人後……
艾古：「要快點下山了，『聖櫃』是在撒巴斯奧的瀑布呀！」
就這樣，眾人來到了封印之瀑布，當打倒了瀑布外的一大堆強敵後……
艾古：「再向前走的話說不定不能再回來的了。這樣可以嗎？」



在下選了「當然｛**もちろん**｝」
艾古：「國基，拜托了。」

艾古以五粒精靈石打開了通往聖櫃的秘道……

聖櫃：「追求我的力量的人啊，若這時候已到就把力量借給你們吧。不過，因此你們必須擁有能打敗自己的力量。好了，接受我們的試煉吧，是和你們自己的黑暗分身之戰。」

幻界

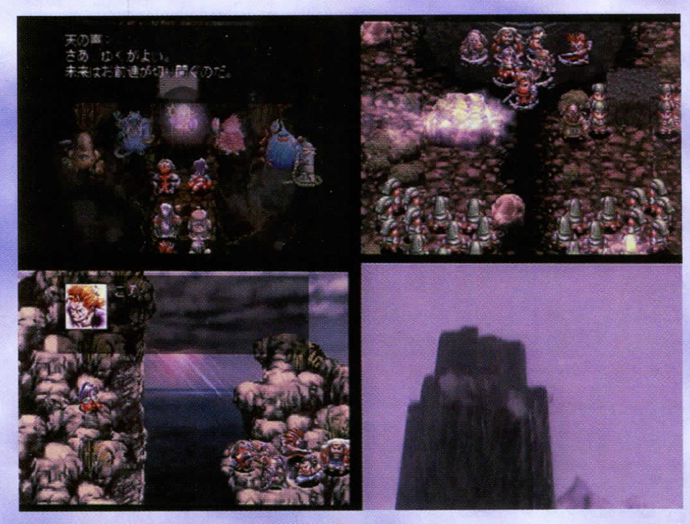


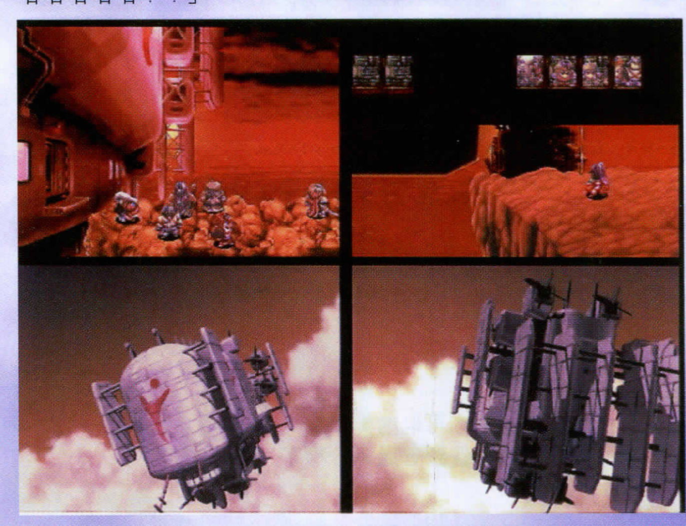
是最後一戰了，對手是七名和自己隊伍完全一樣的人，但各位可不用擔心，因為這些人的等級並非是和你當時隊伍的等級相同的，加上裝備的補助，這一戰亦不算是難。戰勝這些對手後，聖櫃終於要打開了。
天之聲（SAVE CARD?）：「艾古，我確實地感受到你們的感覺了。其實並沒有能防止滅亡的最後之力的。在這裏所有的，是從前你們所擁有的力量。愛護一切的心，以及保護一切的力量。不過你們人類在歷史的流動中將那個心忘記而失去了力量。在『聖

櫃』之中所有的寶物，正是克服了到現時為止的苦難，在所見所聞，悲哀，痛苦中成長了的艾古你自己。還有是擁有愛護一切的心的人類們。好了，取去你們應該擁有的力量吧。」
艾古取得了「勇者之力」，古露取得了「聖母之力」。
天之聲：「你們的未來會因那些被綁在自己的欲望而迷失了自己的人類及乘勢而起的怪物而步向滅亡。這樣下去的話，大概人類亦會和怪物一起從這世界上消失的。艾古，利用所得的力量和其他同伴合力令人們醒覺吧。跟着是古露啊，你要從現在開始從世界中分離，留在杜威魯，集合醒覺起來的人民的力量，守護支持着艾古。」
地之精靈：「看來像是學會了。懂得辨別是非的人，大自然也會將力量借給他，我們精靈亦不會例外。」
水之精靈：「看見你們後，我對人類有少許改觀了，請繼續努力啊。」
風之精靈：「那麼，現在開始是真正的開始了。我們也會全力地幫手的，放膽去幹吧。」
火之精靈：「現在就正是讓我看你們所說過『人類將自己的錯失改正的勇氣』的時候了。」
光之精靈：「艾古，你是一個如我所相信的人，不過亦有些人是走錯了路的。只有你們才可以將這改正過來的，我期待着一個好的未來啊。」
天之聲：「那麼，去吧。未來是由你們來開創的。」
但是，當艾古他們離開瀑布時，出現在他們眼前的卻是……
波哥：「這個是……。」
艾古：「……」
大臣帶着一班人馬將瀑布包圍了！
大臣：「看來將『聖櫃』取到手了呢，辛苦了、辛苦了。」
杜修：「你！」
大臣：「調查洞穴！應該會有『聖櫃』的。」
兵士：「是的。」
士兵們從瀑布中將聖櫃抬了出來！
兵士：「找到了。」
大臣：「好，將這班人帶走！」
杜修：「你做得到便試試看吧！我一下子就可以收拾你們了！」
艾古：「大家停止吧！」
大臣：「這樣才對嘛，因為杜威魯村民的性命就在我們的手上。對勇者來說，相信會很重視母親的性命。哈哈哈。」

杜威魯岩壁

當眾人被押到這裏時，突然發生了地震……
杜修：「到底怎麼了！」
波哥：「嘩！」
國基：「開始了嗎。」
波哥：「呃？」
地面在這時分裂為二，將古露和其餘各人分開了！
艾古：「古露！」
古露：「艾古！」
「好了，盡你們各自的職責吧。艾古要向海裏走，到世界去。古露則要被關在杜威魯，支持着勇者艾古。」
地震愈來愈厲害了……
杜修：「這樣下去我們也會被吞沒掉的！」
艾古：「古露———————！」
這一天，大地產生了激烈的變化……
留在瀑布前面的大臣……
討伐兵：「報告，艾古和他的那一班人在隨後的搜索中亦找不着，行跡不明。很有可能是因為地形的大變動而……。」
安迪魯：「明白了。命令下去停止搜索……算了吧。反正在這個國家中再也沒有可以讓那班傢伙容身的地方了。嘿嘿嘿嘿，嘩哈哈哈哈哈！！」







遊戲到此算是告一段落了。不過就如在完結畫面中最後出現的 TO BE CONTINUED... 般，這遊戲是絕對會推出續篇的，希望到時能在此為大家再作介紹吧。



STREET FAXER

BY FUKUDA

SFC

最近不知甚麼原因，多數新遊戲的推出日期非常不準確。好像《鬼神童子》和《BATTLE TYCOON》就遲了很久才見街，筆者上期早已説過，可惜仍未知道問題出在那　。究竟香港的遊戲代理怎辦事？

在PC-9801大受歡迎的《古大陸戰記 FARLAND STORY》系列在超任推出不久，便密鑼緊鼓籌備續篇，BANPRESTO出品，容量是24M，發售日未定。



V.B.

VIRTUAL BOY已經推出了一段日子，售價大約圍繞$16XX至$18XX左右(連一隻遊戲) 。各位讀者如果對此機有興趣，可到黃金商場去看看，因為某商號提供試機服務，十元一局。

PC ENGINE／PC-FX

NEC家庭電子與HUDSON共同協力開發；德間書店(TIM)《PC-ENGINE FAN》出版七週年記念的終極兵器「DEVELO」，一部能讓用家個人開發遊戲的配件，將會在今年年底發售。顧名思義，「DEVELO」的名稱是來自「DEVELOPER」，即遊戲開發者的意思，目的是讓玩家在簡易的環境下設計遊戲。「DEVELO」會以主機及程式軟件工具分開發售一主機大約售價為15000日圓；程式軟件工具(包括技術手冊及收錄了各種開發工具的CD-ROM)售價為5000日圓左右。基本上「DEVELO」是以SUPER CD-ROM SYSTEM為工具程式支援基礎，利用個人電腦(暫定對應PC-98系列和MSX)來編寫，經過「DEVELO」作資料傳送，大致上此機可算是擔任了橋樑的角色。暫時公布了的程式軟件工具大約有下面幾種：PC-98／MSX用的ASSEMBLER組合語言；DEBUGGER除蟲程式；BASIC基礎語言；GRAPHIC CONVERTER圖像轉換器和SOUND CONVERTER聲音轉換器。

與此同時，NEC和HUDSON正全力開發一張給PC-98及DOS/V電腦專用，用途像「DEVELO」一樣給PC-FX用戶編寫遊戲的擴展卡，暫稱「PC-FX GAME ACCELERATOR」。以這張擴展卡開發的遊戲可擁有多種次世代遊戲機所表達的圖象功能，例如實時多邊形表示、遊戲動畫CG作成等。DOS/V版暫時未定發售日；而PC-98系列版本則予定95年尾推出，價格為四至五萬日圓。

PLAY STATION

PS版的《3×3EYES吸精公主》與《街霸真人版》已相繼推出，可能《3×3》由於是雙CD的關係，所以售價非常貴，要成$7X0一隻，真係好貴。話雖這樣説，這隻GAME的動畫及音效都比J-WIN版出色，單是其動畫已經值回票價。不過，筆者在好景商場就發現很多商戶，都會把此遊戲連同送一份攻略本發售，抬頭一看，那「攻略本」竟然就是出於本人手筆，曾經刊登在《遊戲誌》第二及第三期的DOS/V版攻略！可想而知今時今日的「海賊」真的很倡狂，無視知識版權的存在！

BANDAI的《龍珠Z》已經推出了好一段日子，相信很多讀者亦玩過，不少人亦通宵達旦地把自己的超戰士不斷提升功力。筆者相信這種升級法是為將來BANDAI的秘密武器《ZXE-D》，以機械人的不同身體組合作角色能力作試驗。《ZXE-D》發售日及價格未定。

PS新版本(廢除S端子的廉價版)已經登陸本港，在日本此版本是大幅度削價的，足足減了一萬日圓(某些日本商戶更減至29800日圓)；相反在香港PS的減價幅度卻少得可憐，只有$200左右，從此可以看出香港商人的生意手法真「厲害」。



SEGA SATURN

不知是甚麼原因，最近買了隻SS的新GAME《SHINING WISDOM》，竟然發現在背面有一張貼紙，上面寫着「打開電源後才放入CD遊戲」的字句。縱使以前玩GAME時都是可以先放碟後開機的，無論如何，筆者現在還是遵從指示來玩(其實3DO的説明書亦有寫同類的説話)。不知這是否因為世嘉給旗下的新遊戲換了新PROTECT，還是不這樣做的話會對主機造成壞影響呢？





DOS/V

在PC-9801做成很大回響的新類型遊戲《監禁》最近推出了J-WIN版，可能是主機要求很高的關係，所以在港流行程度一般(相對「同級生」系列)。筆者不得不佩服日本人的想像力，這種「吹氣公仔活劇」都可以玩得如此出神入化，唯一可以説的就只有九個「服」字，看來遲早類似的遊戲會相繼推出市場。



無責任新 GAME 評壇 指定動作

《龍珠 Z》
ULTRIMAT BATTLE 22

機種：PLAY STATION
製造商：BANDAI
價格：5800
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM

無責任編輯：米奇

《龍珠》推出過多少個格鬥遊戲了？每次的招數也不離更離譜的必殺技、更多的角色（應算是根據劇情發展而換人物吧？）和更多隱藏東西（角色和招數也是）。直到魔人布歐這一章，BANDAI 終於放棄了一向的超任陣地，向 PLAY STATION 進軍，不過，要不是有那用處不大的 3D 背景的話，恐怕沒有人能一下子猜出那原來是次世代機種的版本（那背景的用處大概就是這個吧？）

的確，用上了新機種之後，即使角色放大縮小也不會出現粗粒 PIXEL ，而且也能跳出分割畫面的框框。不過，米奇反而喜歡那分割畫面，因為打起來似看漫畫嘛。

遊戲中最令米奇不滿的地方很多，例如拿美星的背景出現閃動現象、開機時經常HANG機、西亞人版悟空常在埋單一招時不明不白的「瞬間轉移」、和在 BUILD UP 角色到最後對格古達時，經常未打到最後便當你輸。這些好肯定是遊戲製作時的 BUG ，但 BANDAI 在出廠時竟然沒有好好測試過，實在有點馬虎。

最值得讚許的是那BUILD UP角色的構想，大家可以在家中努力提升自己的角色的級數，然後帶着 MEMORY CARD 到處挑機，這正是 PLAY STATION遊戲的吸引處之一。假如連在 BUILD UP BATTLE 中擊敗比自己利害的人物時也能提升級數的話便好了。



評分：6分

無責任編輯：J.J



可能由於自己是個龍珠迷，每次龍珠推出新作時自己也會盡量抽時間來玩一玩，不知不覺已從紅白機版玩至現在的次世代機版。以質素來説，PS 版當然要比以往的任何一個版本都要好，利用了次世代機的機能下，以回轉放大取代了分割畫面；人物的動作亦可見是相當精細，但不知是否容量過剩（？），竟然設定了27名人物之多，單是故事模式已足以令你玩至戰意盡失。新增的培育人物模式意念不錯，只是實在要花太多時間了，對於一些較難屈對手的角色，在下亦很難想像要怎樣才能昇至MAX等級……總括來説，這是一個推出得相當合時的作品（足夠讓你玩足一個暑假……）

評分：6分

無責任 DESIGNER+ 謎之編輯：安東尼梁

「嘩！《龍珠》新格鬥 GAME 呀！」——記得以前做 GAME 舖時，每當超任有新的《龍珠》GAME ，就會聽到一班小朋友講出以上的説話，然後便會生意滚滚來……

當在數月前，知道《龍珠》在PLAY STATION 出 GAME 的日期時，心情便愈來愈興奮，一直期待着以 PLAY STATION 的硬體機能，可以把《龍珠》這個遊戲做到怎樣厲害的程度！但是，出來的效果卻令我有少許失望；沒錯，此遊戲的POLYGON 背景能做到耳目一新的感覺，而取消了分割畫面的系統，也能清楚地知道整體的環境分佈和兩人的位置；但這樣卻減少了出必殺技時的超級迫力和遊戲的緊張氣氛，直接地令全GAME的可玩性減少了許多，令一向好戰的我，也提不起興趣去戰鬥。但是這隻 GAME 的人物實在有很多（共有廿七人之多！），只是找出所有人的必殺技、隱藏技等等，也夠你耗盡精力的了。



評分：5分

無責任編輯：ARES



不理是人有我有的原因或是真的如此受歡迎，《龍珠Z》此遊戲可説已全機種制霸，不論是現世代機王「超任」或是新貴次世代機種也無一沒有其遊戲版本，就連 PLAY STATION 版後緊接推出的亦是 SATURN 版，簡直無話可説。以遊戲本身而言，PS 版基本上只是將超任的《超武鬥傳》強化至 PS 的基本水平推出，單是背景音樂已差不多一模一樣，出招方法也大同小異。不過話分兩頭，以隱藏技的數量，及「BUILD UP MODE」這新意思亦十分吸引，不失為一個驚喜，可是人物只能「養」至 LV125 便有點可惜，因最初 ARES 的期望是變態地有 LV999 出現的，到時單是「養仔」已隨時花上整整一個星期。不過就 BUILD UP BATTLE ，最令人失望的便是只是單純的戰鬥，不能因應結果而令人物LEVEL出現加減，至令戰鬥失去一份刺激感。

評分：7分



《PHILSOMA》

機種：PLAY STATION　　遊戲性質：STG
製造商：SCE　　容量：CD-ROM
價格：5800日圓

無責任編輯：米奇

以前看過一段有關《超時空要塞》真人電影的消息，説那片會以全電腦動畫來製作時鬥場面，起初米奇也是半信半疑，但當玩過這遊戲之後，我再也不會懷疑，甚至覺得那是只是最起碼的要求。你看過那「正到痴線」的MOVIE內容之後相信也有同感。

遊戲本身的難度很高，還有很多「玩死人」的陷阱，和經常轉換視點，玩起來是相當多變化的，不過敵人方面變化就不大，來來去去也是放彈攻擊，缺乏場地上的機關。戰鬥的場面十分精采，5、6層捲軸、3D迷宮和多邊形背景完全難不倒PS。

有點很有趣的是米奇在日本看VIRTUAL BOY展時，曾看過一個垂直捲軸的射擊遊戲，那畫面和戰機分層向你攻擊的場面，跟這遊戲中PHASE 3一幕攻入基地的場面極為相似，雖然VB是立體的，但PS勝在色彩豐富。相比之下，你會選上哪一個？嘻嘻。



評分：9分

無責任編輯：J.J

很久以前便已經期待着有這種一GAME多視點的作品出現，現在終於在PS中實現了。其實要製作這種遊戲並不困難，只要肯將本來可分拆成五、六個射擊遊戲的資料全集中在一個遊戲上便可，只是生產商方面一定要很有良心才可，而且用一般的方法組合起來會令人產生混亂，像這遊戲般用大量電腦動畫將各個戰鬥場面串連起來便做到了一氣呵成的感覺。除此之外，這遊戲的電腦動畫也是全個遊戲的特色之一，單是各版的動畫片段加起來就已經值得去買，甚至可以説現時的任何一個街機射擊作品亦沒有這個水準，總括來説，這是一個PLAY STATION用家不可能不玩的作品。



評分：9分

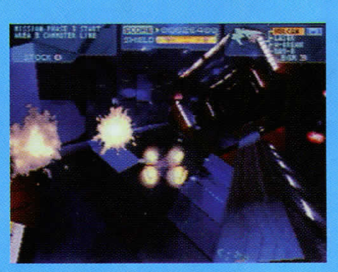
無責任編輯：ARES



在推出之前，對於《PHILSOMA》的厲害已早有所聞，而在一些於日本「通舖播」，於香港也根本不難找到的「所謂獨家」宣傳影帶中亦曾看過部份畫面，至於當時的評價也只有一個「勁」字。在剛推出後數日，於「巡視業務」時亦發覺場中大多正展示此遊戲，而不少人也稱之為「好勁嘅隻射擊GAME」，由此可見《PHILSOMA》已有一定口碑。不過當然，口碑好並不代表不用測試，結果……真是勁得有點過分，難度頗算合理，而背景及畫面效果則絕對是頂級之作，單是其開場及過場畫面已值回票價。另一方面，雖然是不同開發公司，但以此水準已足令人對製作中的《超時空要塞》充滿憧憬，而總結來説，如閣下家中擁有PLAY STATION的話便一定要擁有此超絕勁抽遊戲，不然閣下將損失不少樂趣。

評分：9分

無責任編輯：PUYU神



這是一隻筆者等得非常辛苦的射擊GAME。首先，這GAME的概念算是十分新。包括蹤向，橫向，正面立體，後面立體，側向立體等各種視點，實在是次世代遊戲的表表者，而每一種視點都表現得十分細緻及刺激，另外，這個GAME的OPENING動畫非常漂亮，而動畫的質素亦收錄得很好，不過可惜稍嫌氣勢不足。好了，到了説缺點的時候了；首先，在GAME中自機是不可以調校速度，而GAME中所提供的武器亦不是那麼具威力感，例如激光及重炮便是，以致用來用去都是一、兩種武器，缺乏了戰略性，再加上敵人的種類實在太少了，GAME中的陷阱亦太少……總括來説，這GAME算是一隻中上之作。

評分：7分



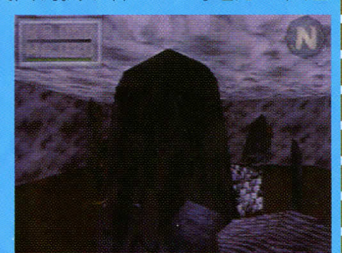
無責任新GAME評壇 自選動作

《KING'S FIELD II》

機種：PLAY STATION
製造商：FROM SOFTWARE
遊戲性質：ARPG
© 1995 FROM SOFTWARE INC.

無責任編輯：J.J

這遊戲的上一集在下因為覺得未及自己的標準而沒有去玩，直到最近推出改良了不少的二代才花了些時間來試試。加入了材質貼圖功能的畫面，的確令給玩者的感覺大為改善，但遊戲的難易度似乎是太高了，一開始時手上只有一柄短刀，單是要練至可以和最初出現的大章魚對抗便差不多要半小時，在下便花了將近一小時才昇至LV3，跟着便因為找不着SAVE的地方，在迷宮B2被那些雙頭大蝸牛狠狠幹掉，這遊戲最慘的還是一開始時不像一般RPG般會有一個序章，令玩者沒有甚麼目標，雖然這遊戲的氣氛及音效是比較出色，但相信也很難會被香港的用家所接受吧？



評分：4分

《ARC THE LAD》

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：SRPG
© 1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

無責任編輯：J.J

一個好的RPG，不一定要是些強迫玩者用40小時以上玩才能打爆的作品，質素才是關鍵所在，PS推出了大半年來，亦並非沒有RPG推出過，其中也有些是利用了次世代機功能的，只是總是給人一種趕收工的感覺，很多細微的地方完全沒有下過功夫。《ARC THE LAD》的優勝之處，是會令玩的人有一種全新的衝激，遊戲的基本系統雖然沒多大新鮮感，但人物在行動時的自言自語、不作無謂枝節的故事、當然還有那些精細的畫面，完全表現出次世代的RPG和以往的RPG可以有甚麼分別，令你一開始了玩便會停不了手。



評分：8分

《CYBER CYCLE》

機種：街機
製造商：NAMCO
遊戲性質：RAC
© NAMCO CO.,LTD

無責任編輯：ARES

記得上期J.J已經評過《CYBER CYCLE》此遊戲，點解今期ARES又講呢？無他，只因ARES想以「兩個轆迷＋機迷」的身份評評此遊戲。就電單車遊戲而言，上一個能令編者滿意的便是《鈴鹿八耐》，當時每天下班後玩上個多小時已是基本動作，可惜因體積太大而相繼消失。事隔多年，終於有個「似樣D」的電單車遊戲面世，而且更是立體畫面，當然立刻飛身試試。在遊戲方面，難度的確不俗，畫面也十分仔細，可是相比起《鈴鹿八耐》，《CYBER CYCLE》的賽道便明顯少了，只有普通及高級的賽道，而且在測試後雖發現高級的「新橫濱賽道」的確十分難玩，但如以「入線」等實際技巧套入只會弄巧反拙，令人興緻大減，相反普通賽道則能用上實際的一套，令比賽（對人）更見緊湊，而這亦是一個「玩兩個轆」的機迷的心聲。



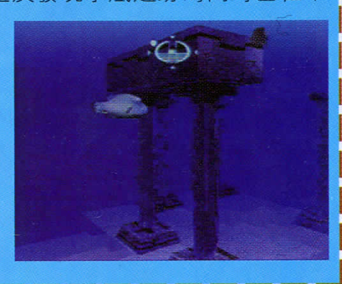
評分：8分

《魚樂無窮》

機種：PLAY STATION
製造商：ARTDINK
遊戲性質：ETC
© 1995 ARTDINK

無責任編輯：ARES

早陣子有機會回家睡覺，每到深夜總會看看ATV全日最「正」的節目——《魚樂無窮》，無他，一個恨養魚恨到發燒但又沒有足夠地方的人只有此止渴方法，況且看魚的確是一種極之有效的鬆弛良方，不過自PLAY STATION推出了這個編輯部戲稱為《魚樂無窮》的遊戲後便可隨時隨地看魚，開通宵時也行……在遊戲目的方面，此遊戲雖並不明顯且不重要，但當玩者不斷在海中漫遊及發現水底遺跡的同時已在不知不覺間完成任務，加上畫面非常「養眼」又有靚魚，不失為一個消閒好GAME。



評分：6分



無責任新 GAME 評壇 自選動作

《實況 J.LEAGUE WINNING ELEVEN》

機種：PLAY STATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：SOC

無責任編輯：PUYU神

自從筆者在超級任天堂玩過《實況足球》後，便被這GAME深深吸引着，所以一看見PLAY STATION推出這個《實況J.LEAGUE WINNING ELEVEN》後便懷著興奮的心情去玩。一玩之後發覺到這個GAME的球員做得很真實，動作做得很流暢，不愧是次世代機的作品。不過當筆者玩得一段時間後便發覺到有些不對勁：首先，筆者覺這個GAME的感覺實有點亂，球員好像是遊魂似的，十分飄浮，這可能是用了多邊形的關係吧？另外，這個GAME的「死位」十分多，筆者只用了少許時間便可以掌握到，這是否很易玩？筆者想是見人見智了。若果閣下是「J聯賽」的FANS而又是PLAT STATION的用家便應該馬上入貨了。

評分：7分





無責任編輯：米奇

假如《足球小將》要推出次世代機種版本的話，我想這個《WINNING ELEVEN》可以作為生產商的借鏡，因為要在這個遊戲中取勝的，大家要有明和劏球部隊奮力劏球的精神。

3D足球已不是甚麼新事物，大家關心的是遊戲的速度感是否足夠、電腦控制的隊員夠不夠醒目、對手是不是「無賴」和有沒有死位。以比賽是否夠緊湊來說，這遊戲戲合乎水準，立體畫面不會讓你有頭暈的感覺，球員的動作亦很細緻。電腦控制的球員是否醒目方面，我覺得是足夠醒目而公平的，起碼你的「拍檔」不是呆子，他們會來替你球，給你解圍，球員轉換也洽度好處，反而守門員的能力就沒有其他遊戲那超人般的利害。不過那些數步數、半自動的功能就經常令米奇不知所措。

死位方面，米奇幾次試過在禁區邊峨嵋月兩旁邊走邊射的射向遠柱，對方的守門員只是撲個空，不知那是不是死位呢？

米奇覺得最奇怪的是有時在施展遠射時，對方守門員還未「入鏡」的時候，旁述員已說我的射球好勉強，好像早知我不會射入一樣，不知這是不是電腦出術呢？

評分：7分

《RIGLORD SAGA》

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：SRPG

無責任編輯：米奇

一向反射神經好差的我雖然絕大部分動作GAME都會慕名奉場，但都不會花太多時間去玩，但RPG、AVG則就算不眠不休也會玩爆它。自從次世代機種推出以來，我一直在擔心一件事：「次世代機種會是舊模樣嗎？」這個擔心是基於次世代機種推出之初，《鬥神傳》和《VR FIGHTER》那種起角程度甚勁的人物而產生的，我當初還以為遊戲廠商見3D遊戲大有可為，而放棄了一向只要有2D能力便夠的RPG。不過，我的擔心似乎是杞人憂天，因為日本人一向酷愛RPG，又怎會因為小小的強勁機能而改變喜好呢？事實上，看過SEGA這個《RIGLORD SAGA》之後，我更明白3D原來是可以跟RPG和平共存的，而且更令我覺得一向RPG地圖上出現的Q版人物，經過3D化之後，更有跳出框框之感。

遊戲機能方面，戰略遊戲的地形效果現在更見實在，人物出招以3D動畫表現也不會讓人有打來打去都是那機子的感覺。功能表的顯示也算是一目了然。我想，從這遊戲中，我們已能肯定遊戲生產商已找出次世代RPG應是哪個模樣了。



評分：9分

K.O.F.'95

機種：街機
製造商：SNK

無責任DESIGNER+謎之編輯：安東尼梁

終於都等到《THE KING OF FIGHTERS '95》出街喇！一年前，我在各大機舖的《THE KING OF FIGHTERS '94》裡用MEXICO TEAM打敗無數對手；今年，我要成為機中之霸！因為，我有幸在編輯部幫助下能用無限金錢試玩此GAME（因為有街機板在手），和朋友互相研究、戰鬥了數十小時、六百多個回合！因此已經相當熟悉此GAME了。我發覺這次的系統加強了不少，尤其新增的TEAM EDIT功能，可以組成2000個以上的組合！而每人的新招也加添了不少新意；但最令我印象深刻的，便是草薙京的超必殺技《大蛇薙》！因為在這一集，這招能夠控制起手式至出招的時間；而在起手式時，更是上半身完全無敵，可以透過任何空中的飛行道具！而威力更是……

此GAME唯一吸引力稍遜的是秘密太少（秘技、秘招），在這個秘技橫行的潮流下，這方面就比較遜色些少了（但這也是好事來的，真金不怕洪爐火嘛）。



評分：8分

《少年街霸》Part II 反擊

文：CHROME



在打開話匣子前，筆者想先來作小小的解題：究竟在格鬥遊戲中，「反擊」是甚麼的一回事？筆者找到兩個答案：微觀來看，「反擊」是指「當對手向自己攻擊時，自己除了防禦外，還同時以某種方式作出，並加以反擊，此亦稱為『還擊』。」宏觀而言，「反擊」的意義是全面的，當自己受到對手的攻擊而在體力上居下風時玩者為了反敗為勝所作出的攻擊，便稱為「反擊」。站在戰鬥的策略面來看，「反擊」的宏觀意義遠比微觀的重要，是以本文亦會以此為立論點。

要談反擊，先談攻擊

為甚麼要談攻擊？其實「反擊」這門子常是一個很現實的問題：當你的優勢開始明顯時，你會不會還跟對手「搏命」？所以優勢者採取防守的策略是很常見而正確的作法。從另一方面看，劣勢者則陷入了前所未有的窘境，因為對方死守不攻的話，自己也奈不了對手何。是以，如何逼對手出手就成為劣勢者目下最重要的課題。

對付死守者的經典方法就是摔投技。老實說，這也是《街霸2》的偉大之處（偉大！筆者認為。）死守的主要方式就是擋格，而摔投技就是「GUARD不能技（擋格無效技）」的真祖。因此「接近對手→摔投 or 強判定技」就成了最原始的二擇攻擊，防禦者只有採用唯一正確的方式對應才能防禦成功。

其次是無敵技的二擇對應法。能同時對付摔投和強判定基本技的，就是以昇龍拳為首的無敵技。由於是必殺技，指令必須預早一瞬輸入，因此也要求使用者有一定程度的敏銳目光。利用無敵技的這種限制，「接近→出手 or 不出手」成為了第二種二擇，利用無敵技空振（打空）後的破綻，給予對手致命的打擊。不過，由於這種二擇必需在對手有攻擊意欲時才成立，因此站在反擊的立場意義不大。









第三種二擇是「中段二擇」，在《少年街霸》中，這種二擇佔最要要的位置。雖然現時稱為「中段二擇」，但其實「中段」這個概念在格鬥遊戲中大概是自《VR戰士》才開始導入的，比「中段」更明確的說法就是「下段GUARD不能」。由於對方在死守之餘仍能以輕系統的基本技進行截擊，因此出現了這種強調奇襲性的技巧。利用中段技免除了空中攻擊的破綻，雖然沒有無敵的性能，但利用人在反應上的極限，發揮非常的效果。

這也許是《少年街霸》製作群的一個觀點：要克服招式性能的終極兵器「無敵時間」，唯有利用玩者本身的極限——「反應」。「中段二擇」加上出手不出手的二擇而成為「三擇」，大大深化死守的難度，這恐怕是今次出擊和反擊的重心。





四顆布石

好像已談了很多戰略面的問題，讓我們探究一下戰術面。在《少年街霸》裏，筆者認為製作群是以四個系統上的安排來建構這遊戲的「二擇體系」。它們就是（一）「空中防禦 (MID-AIR GUARD)」、（二）「中段技」、（三）「摔投技與飛行道具的配合」、（四）「零式反擊」四點。製作群大概希望能以這四個戰術而互為表裏、相輔相承而達到使玩者玩到一場絕無悶局的戰鬥。

第一顆布石：空中防禦 (MID-AIR GUARD)

四個安排中，這是最易理解的一個。「MID-AIR GUARD」的第一個特點是容易使用，因玩慣格鬥遊戲者都會習慣在沒必要時也保持搖桿在擋格的方向。然而其實「空中防禦」在這個二擇體系中佔着相當的重要位置。

「空中防禦」的主要功用在於防禦飛行道具。也許大家可能會問：「那有甚麼稀奇？」而認為這系統不重要。然而，這只是因為「空中防禦」對對戰的影響不在顯眼之處而已。由空中跳近的打法在戰鬥中是基本之一，而為對應無敵對空，保持距離的跳進攻擊，在看穿對手時故意不出手使對方對空技打空的方法是存在的，但在以往的作品中，由於沒有空中防禦，因此技術中上的玩家都懂得以飛行道具對應，因此這種打法並不能歸為一種完全正確的二擇打法。

然而加入了「空中防禦」後，這種打法的合理性便大大提高，因為只要消除了無限距離的飛行道具威脅，對空的三種動作，即「無敵技」、「對空基本技」和「打擊對手落點」的不同破綻便浮現出來，只要跳者能觀察出便能成功克服對手的對空技，而成為一種完整的技巧。

不過，「空中防禦」其實還有另一重意義的，此點在後面再提及。


■空中防禦——飛行道具 GUARD 可能


■空中防禦——對空技 GUARD 不能

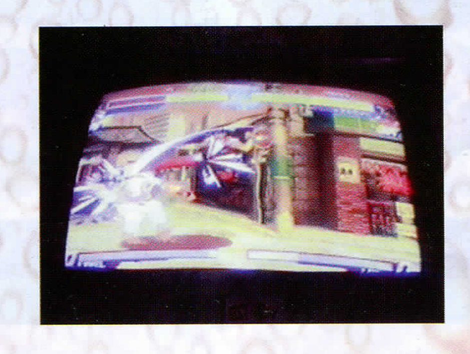
第二顆布石：中段技

正如前面所述，「中段技」的效果是很充份的，事實上，在今次《少年街霸》是《街霸》系列中（包括《X》）最強調「中段技」的，和《餓狼傳説3》的移動特殊技一樣，差不多「人人有份」。

最矚目的「中段技三擇」人物當然是凱 (GUY)，以「疾驅」、「潛影腳（中K＋疾驅+K」、「斬首腳（大K＋疾驅+K)」組成的三擇是此系的代表。KEN的「稻妻踵刈」，春麗的「旋圓」，CHARLIE的「SPINNING SOBAT」，豪鬼的「頭蓋破殺」等等都是。不過，在這裏頭也有一點是製作群的失算，就是在凱以外的人物裏，中段技作為高段技的價值比較大，對於一般玩者而言，不使用也能勝吧？因此沒法使這類技廣泛的普及。

不過無論如何，近距離戰的「地圖」要怎樣畫呢？筆者認為最接近時應選用「無敵技or摔投技」，再遠少許時是「中段二擇」，再離遠是「飛行道具」。而這結構下，「中段二擇」的使用機會其實最多，這也是筆者視之為重點旳主因。不過在知道使用法之餘，也要知道對手使用二擇時的對應方法，釐定使用方法時，也要注意到二擇攻擊的本質：「奇襲性」，因此速度也是着眼點。









第三顆布石：摔投技和飛行道具

大家看到這處，心裏大概又會冒起另一問號：摔投技和飛行道具又有何改變呀？我的答案：沒有——表面上沒有。在系統上，的確以上兩者皆沒有任何改變，然而在參數的設定方面，其改變應該也有部分玩家注意到。在《少年街霸》裏，摔投技和飛行道具的殺傷力比例有了很大改變。

以筆者的經驗，摔投技和飛行道具的殺傷力比例在《街霸》系列一向都維持在大約五比三的位置上（非常大約），而在每個新版本推出時，無敵技、飛行道具和摔投的殺傷力一向都是製作群開刀的對象（削滅威力），因為這三種技都持有某角度上的絕對優勢；即無敵時間、間接性和GUARD不能。為了削弱其性能，只有在殺傷力方面下手。

在今集中影響較大的是摔投和飛行道具的威力平衡化。大家也許已注意到飛行道具的強化吧？飛行道具的主要功用是牽制和逼擊。逼擊有兩種：一種是在大家體力相當時對迫使手跳過來，另一種是當對手想以防守打法拖延時，以飛行道具消滅對手的優勢，亦有利用來使對手減少對摔投的警戒。把飛行道具強化，就能直接加強兩者的效果。那麼為甚麼又不加強摔投的效果？這是以前的作法，還記得《街霸2》初版時的摔投威力吧？《街霸1》時的「波動拳3-4發死亡」變成了《街霸2》的「摔投3-4發死亡」，威力太集中時，招式就會成為「屈」的工具，這個歷史教訓，大家都深以為感吧！因此，製作群便把逼擊的任務交給摔投和飛行道具平均分擔，而且製作者加入了CHAIN COMBO和空中防禦以減少飛行道具的殺傷性，在壓止死守之餘又避免了不公平的現象，這可說是今作的一記神來之筆。因為減弱摔投而加強飛行道具不但能減低摔投這種危險技的使用率，飛行道具在二擇攻擊普及的同時得到強化還直接地提高了防禦的難度，使死守難以實行。

第四顆布石：零式反擊

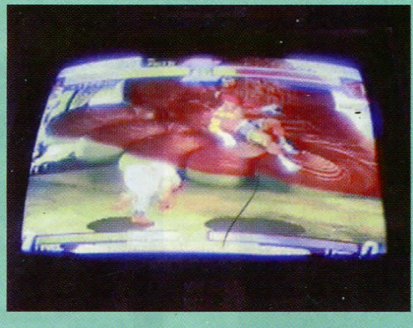
在四個系統中，發售前最受注目的新系統之一就是「零式反擊」，筆者也原以為這是大有作為的新系統，但我必須帶着沉痛的心情表示，「零式反擊」的重要性「不大」。

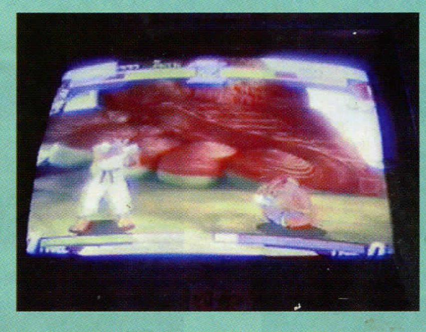
也許這就是製作群大聲疾呼的「回到原點」吧？製作群雖然加入了「零式反擊」，但卻無寧把強化點放在舊系統上。輸入不易、威力小、要使用一個LEVEL的ZERO POWER，使人覺得這是一個電子遊戲的「活體實驗」。

也許是筆者的無知，但我真的認為「零式反擊」的重要性有限，充其量是制止飛行道具的連續轟炸和連續技。在大堆提倡進攻的系統中，加入一個防禦系統，本來就有點矛盾，不以ZERO POWER來限制會變得太強，但用了就顯得太「貴」。試想想，用那些ZERO POWER來出一個SUPER COMBO也有無敵時間可用吧？既要防止誤用的浪費，又加上輸入指令的難度，到頭來只剩下有限的效果，於是，這種招式在四角體系中大約只有防止「屈」的意義。不過，在《少年街霸》裏，恐怕只有電腦才會用速度來「屈」吧？



原本《少年街霸》裏還有「受身技」這個新系統，但那只是在敵人前面或後面站起來時防止對手一早出手壓制的招數，討論價值有限，所以不想贅述。反而筆者想提出一點：筆者發現最近《餓狼傳説3》和《少年街霸》二作都沒有得到很大的成就，原因其實並不是作品本身不夠水準，而是在引入新意時，參數設定得有點「捉錯用神」，《餓狼3》失了平衡，而《少年街霸》就「未能忘舊」，造成氣氛沉悶，而且，不求甚解的玩家也好像太多了。





不過，我想：就算是要成為高手者也需對新系統的內涵深入研究，對普通人來說這些系統豈不太花腦筋了嗎？

街頭GAME霸王

文：威記

成龍用 SEGA RALLY 宣傳新片




上期講過為咗宣傳成龍套《霹靂火》，有關方面同太田合作，搞個 SEGA RALLY 比賽。威記當然冇錯過機會，去湊湊熱鬧。可惜，比賽由於一些問題，未能如期舉行，不過成龍大哥依然準時到舉行比賽嘅場地遊戲天堂見見大家，SHOW 番兩手。

當日有好多記者到場採訪，但係九乘九都係娛樂記者，關於遊戲機嘅就好似只有《遊戲誌》一本。唉，冇辦法，電影公司只係想借遊戲機搞電影宣傳，當然都唔會記得搵遊戲機雜誌去採訪啦，真正大規模嘅遊戲機比賽一年都冇幾多個。

雖然好多人都話喺遊戲機揸車同揸真車好唔同，但係成龍手 SEGA RALLY 一啲都唔弱，睇嚟假以時日，佢可以喺機壇闖一闖。

嗰日最戇居嘅一件事，就係成龍猛問「我部機呢？」，點知冇乜邊個娛記知道佢噏乜，佢梗係想搵佢做主角嗰部格鬥機《成龍》啦，可惜當時部機俾啲熱情影迷同娛記遮住晒，而喺佢附近嘅 J.J 就唔夠啲 FANS 咁大聲，大家就此錯過咗搵成龍同佢部機合照嘅機會。

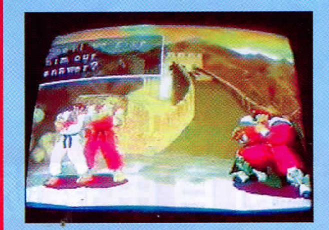


《少年街霸》二打一冇着數

自從《遊戲誌》搞個乜嘢線人計劃之後，有好多熱心讀者來電報料，我哋個混水摸魚嘅作者亦從中得到唔少着數，例如嗰晚編者米奇睇讀者啲 EMAIL 時，就俾我見到有個好勁嘅讀者供咗個《少年街霸》二對一秘技，可以用阿龍同阿 KEN 對司令。威記聽編輯話，只係落街試咗一鋪。入咗密碼後只見阿龍阿 KEN 作勢準備埋牙，仲以為係假嘢，突然間熒幕話有人嚟叉機，跟住司令突然出現，想招兩個靚仔入會，血氣方剛嘅阿龍同阿 KEN 當然唔聽佢支笛，同佢抽過。

兩個人同司令打有辣有唔辣，因為兩個人雖然可以夾攻司令，但司令速度快，有瞬間轉移，兼且轉咗做雙打之後，兩個人同樣係扣嗰條能源 BAR，所以一齊中招嘅話就會扣雙倍血，如果兩人冇番咁上下，兼且有番咁上下默契就冇可能贏。

打低咗司令有乜嘢睇？咪俾你玩番阿龍對阿 KEN 鋪雙打囉，算係獎多一鋪啦。而哩個方法打爆機係乜嘢變化都冇嘅，大家大可慳番啖氣。






《KOF'95》用大佬打幾乎無敵

另一個由嗰位讀者提供嘅秘技就係用《KOF'95》嗰兩個大佬出戰。用咗佢兩個再配合草薙京或八神闇，簡直就係《KOF'95》嘅夢幻組合，尤其是草薙京老豆薙幸翔嗰招「大蛇薙」，儲滿出可以扣人三分二條血，儲緊招時又會上半身無敵，幾乎一個人可以打晒三個。




俾你體驗一下滑雪感受



上星期收到一位熱心讀者提供資料，話 NAMCO 隻滑雪機《ALPINE RACER》到咗香港，喺新蒲崗新光同尖沙咀都有，新蒲崗三蚊鋪，尖沙咀就要五蚊。玩過之後，發覺隻 GAME 唔係好難玩，當做吓腰部運動都唔錯。不過由於哩隻 GAME 好「阻定」，而且同期出咗好多隻要好多位嘅 GAME 如《CYBER CYCLE》，所以唔係間間有入。

順便講埋新蒲崗新光嘅《CYBER CYCLE》只係三蚊鋪，好底。

一級猛料　阿龍、阿 KEN 圍抽司令！！

遊戲：少年街霸
機種：街機

在入錢後同時緊按 1、2P 的 START 掣不放進入遊戲，同時在 1、2P 的搖桿輸入↑↑，跟着一起放開 START 掣，再一次同時在 1、2P 的搖桿輸入↑↑，然後 1P 輕拳選用阿龍，2P 以重拳選阿 KEN，最後 1P 以輕拳、2P 以重拳選速度。



在入錢輸入指令



原是龍 VS KEN，突然……　司令突然出現



前所未有的二人作戰！

提供：KWAK PAK SHING

一級猛料　使用最後首領

遊戲：THE KING OF FIGHTERS'95
機種：街機

入錢後在 TERM EDIT 選 YES，並緊按 START 掣不放，同時輸入↑＋B、→＋C、←＋A、↓＋D，成功後最後首領 OMEGA RUGAL 和草薙幸翔便會出現，並可選用二人作戰。

提供：KWAK PAK SHING

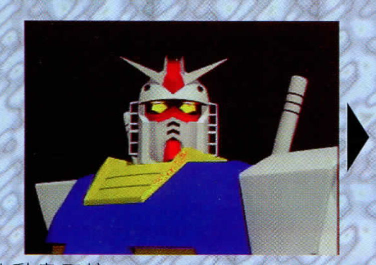




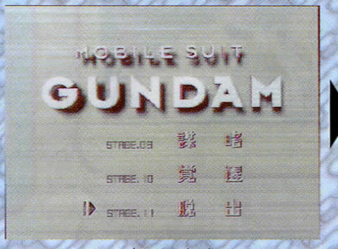


三級好料　可自由選版

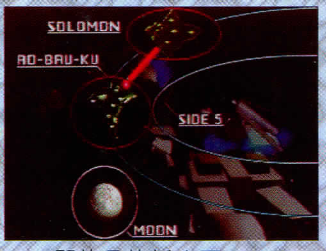
遊戲：機動戰士 GUNDAM
機種：PLAY STATION



在標題畫面前的動畫緊按 L2 ＋ R1+SELECT ＋←



即可選擇所有版



即使最終話也可

一級猛料　五名隱藏人物出現，22 變 27

遊戲：龍珠 Z ULTIMATE BATTLE 22
機種：PLAY STATION

在標題畫面輸入指令



成功後畫面不同了



可使用五名新人物！



正像超任《超武鬥傳》般，在標題畫面輸入↑△↓X←L1→R1。成功的話便會有一特別聲響，而且會再次 LOAD 碟，五名隱藏人物的動畫過後標題畫面便會轉換了「27」的版本。

提供：鍾仔

二級好料 爆機有着數 遊戲：ACE COMBAT 機種：PLAY STATION 換衫轉色大富翁 二級好料



在爆機後再次進入遊戲便會出現「OMAKE MODE」，如用「EASY」爆機一開始便可使用所有戰機（共十六台），而且即使被擊落戰機數量也不會減少。如以「NORMAL」爆機，除像「EASY」般可使用所有戰機外，在第一版更已可僱用僚機。至於「HARD」便包括了「EASY」及「NORMAL」的秘技，而且更可選擇所有版數。

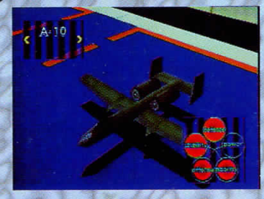




自機變成敵方顏色
↑↓←→↑↓←→＋R1

R1＋○，畫面不同了。

在LOAD碟畫面前先緊按R1＋○，之後便會進入不同的LOAD碟畫面，如再輸入不同的指令便會出現不同的秘技。



資金全滿狀態
↓○△△△○△○△＋（○＋△）＋（○＋△）

不同的指令出現不同的圖案，代表不同的秘技。



僚機變成敵方顏色
R1＋START × 10

遊戲：新忍傳



進入OPTIONS畫面輸入指令



飛標變了999枚

999枚飛標對你射不完 二級好料

先進入OPTIONS畫面，跟著緊按L、R不放，同時輸入C、A、B便行。



在標題畫面輸入指令



一開始便有99隻

99隻根性爆機法 二級好料

在標題畫面輸入A、Z、B、Y、C、X＋START，於遊戲開始時便會有99隻忍者，相信「行住死」都可以用隻數打爆機。



輸入指令後只得一隻

GAME OVER
HIGH SCORE 00001000
SCORE 00000000

一擊即死兼GAME OVER

HARD MODE中的HARD MODE一隻加一擊即死 二級好料

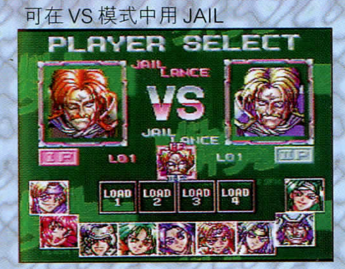
在標題畫面輸入A、B、C、B、A＋START開始遊戲，忍者除只得一隻外更是一擊即死及不能續版立刻GAME OVER，絕對是考驗實力的機會。 提供：朱志成

二級好料 可使用最終首領 遊戲：BATTLE TYCOON 機種：超級任天堂

在標題畫面輸入指令

バトルタイクーン
FLASH HIDERS SFX
PUSH START
©1995 RIGHT STUFF

可在VS模式中用JAIL

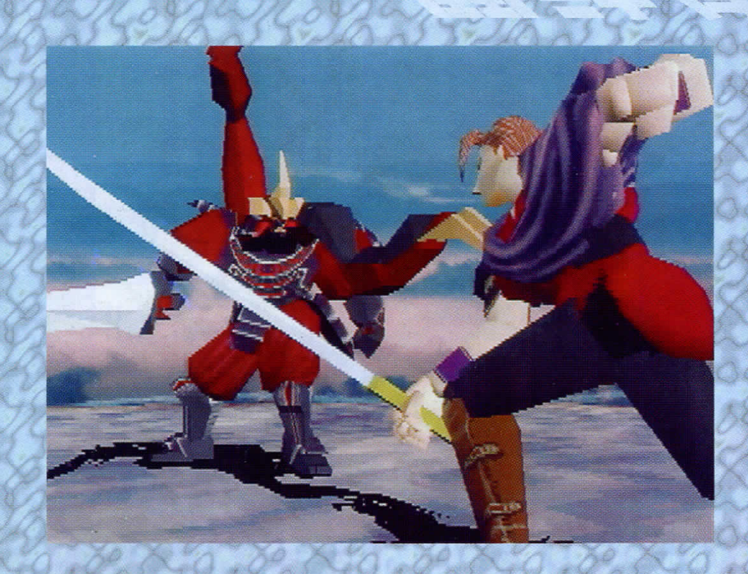


在標題畫面輸入「↓↘→←↖↑＋X＋A」，在一特別聲音後便成功，並可在對戰模式中使用最後首領JAIL LANCE。

鳴謝

自報料熱線啟用，本刊收到了不少熱心讀者提供資料，對於各位的支持實在深表感激。當中雖有不少資料未被採用，但那一份熱誠已叫眾編輯感動非常，現特此向各曾提供資料的讀者（如梁宇正、吳嘉晉、光明部隊、RINGO、陳育龍及陸德智等）致敬！希望大家繼續努力。

鬥神傳 人物全技表



EIJI • SHINJO

< T : 175cm / W : 63kg / AGE : 21 / BLOOD TYPE : A >

技名	指令
裂空斬	↓↘→+△ or □
飛翔斬	→↓↘+△ or □
流星腳	空中↓↙←+○ or ×
蹴擊彈	↘+○ or ×
炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←+△○
百鬼猛襲劍	→↘↓↙←↙↓↘→+△

KAYIN • AMOH

< T : 178cm / W : 64kg / AGE : 22 / BLOOD TYPE : AB >

技名	指令
SONIC SLASH	↓↘→+△ or □
DEADLY RAISE	→↓↘+△ or □
RACING SUN	空中↓↙←+○ or ×
SHOULDER CRUSH	↓↙←+○ or ×
RAINBOW SPLASH	→↘↓←↙←→←+○×
HELL'S INFERNO	→↘↓↙←↙↓↘→+△

RUNGO • IRON

< T : 196cm / W : 92kg / AGE : 30 / BLOOD TYPE : A >

技名	指令
島與大地之怒	↓↘→+△ or □
大地之醒覺	→↓↘+○ or ×
大地之雄叫	→↘↓↙←+△ or □
大地之怒	↓↘→←+△ or □
大地擊沈彈	↗↑↖←↙→←↓+△○
大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+△

FO • FAI

< T : 154cm / W : 48kg / AGE : 106 / BLOOD TYPE : AB >

技名	指令
曇發破	→↘↓↙←+△ or □
喝砲烈	↓↙←+○ or ×
曇曇發破	空中→↘↓↙←+△ or □
曇怒呼車	←↓↘+△ or □
延伸斬	→+△ or □
曇風鈴虎	→↗↑↖←+□○
天地激笑	→↘↓↘→←↓+△×
曇曇斑斑曇斑斑	×△○□←→←→+△○
轟曇發破	→←↙↓↘→←+△

SOFIA

< T : 172.5cm / W : 50kg / AGE : 24 / BLOOD TYPE : A >

技名	指令
THUNDER RING	↓↙←+△ or □
AURORA REVOLUTION	→↘↓↙←+△ or □
RATTLESNAKE	↓↘→+△ or □
SALAMANDER	↘↓↙↓↘←→↓+△○
大笑	→↘↓↘→←↓+△×
CALL ME QUEEN	→←→←+△

ELLIS

< T : 155cm / W : 46kg / AGE : 16 / BLOOD TYPE : O >

技名	指令
HOMING SWALLOW	↓↙←+○ or ×
SAW WIND	↓→↘+△ or □
SHEIKRUE DANCING	空中↓↙←+○ or ×
ARC SLASH	↓↙←+△ or □
愛 RIBON	→↗↑↖←+□○
STAR DUST NIGHT	↘↓↙↓↘←→↓+△○
FRENCH KISS	→←→←+△

MONDO

< T : 179cm / W : 66kg / AGE : 42 / BLOOD TYPE : AB >

技名	指令
豪力天舞	→↓↘+△ or □
豪力風神	←↙↓↘→+△ or □
豪力雷神	空中↓↘→+△ or □
疾風突擊（上段）	↓↘→+△ or □
疾風突擊（下段）	↓↙←+△ or □
狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓+△○
超力大佛滅	↓↘→↓↘→←+△

DUKE • B • RAMBERT

< T : 190cm / W : 75kg / AGE : 29 / BLOOD TYPE : A >

技名	指令
SOUTHERN CROSS	←→↘↓+△ or □
DEATH	↓↘→+△ or □
HELM SLASH	空中↓↘→+△ or □
OGRE SLASH	→↙↓↘+△ or □
RA • FIN	↘↓↙↓↘←→↓+□○
SEE • END	↙↓↘→←+△

鐵拳秘倉（下）

GAIA

＜T : 214cm / W : 100kg / AGE : 40 ? / BLOOD TYPE : O＞

招式	指令
火之赤	↓↘→＋△ or □
水之青	→↓↘＋△ or □
風之綠	↓↙←＋○ or ×
終末之闇	↘↓↙↓↘←→↓＋□○
終之黑	→↘↓↙←→＋△

SHO

＜T : ? cm / W : ? kg / AGE : ? / BLOOD TYPE : A＞

招式	指令
裂空斬	↓↘→＋△ or □
飛翔斬	→↓↘＋△ or □
死昇斬	←↓↙＋△ or □
彗星腳	空中↓↙←＋○ or ×
月光扇	空中↓↑＋○ or ×
龍擊彈	↘＋○ or ×
閃光牙	↓↙←＋○ or ×
闇魔烈襲碎	↓→↗↑↖←↓＋△×
萬鬼猛襲劍	→↘↓↙←↙↓↘→＋△

鬥神秘技之章

GAIA 、SHO 使用方法

首先在標題畫面中，在選項字體集合前 1P 輸入↓↘→＋□，於「FIGHT！」一聲後選項字便會變為紅色，而玩者只要在選人時在 EIJI 的一格按著上才決定便可選擇 GAIA 。之後，以 OPTIONS還原以外的條件再進入標題畫面，在選項字體集合前 2P 輸入→↓↘＋□，成功的話選項字便會變為藍色及喊出一聲「PERPECT」，而在選人時在的KAYIN一格按著下才決定便可選擇 SHO 。

隨時使出秘傳必殺技

先完成使用 GAIA 及 SHO 的秘技，之後再回到標題畫面並在選項字體集合前 1P 輸入↘＋×，於一聲「EXCELLENT」後字體便會變成白色，跟著在 OPTIONS 中將 L 、 R 全改為 SPECIAL便行。在遊戲中即使體力未下降至亮燈，玩者只要按著所有 L 、 R 鍵及 SELECT 便可立刻使出。

取消畫面上的顯示

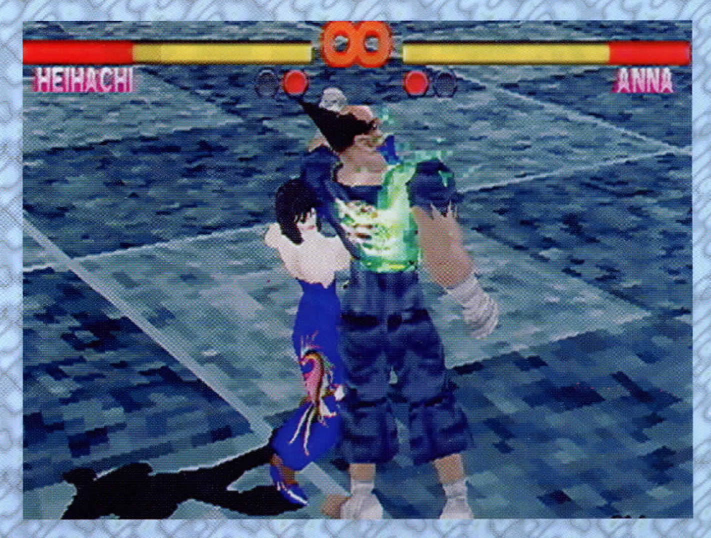
在遊戲中先將遊戲暫停，然後再按著×○△□及 SELECT 鍵便能取消遊戲暫停的顯示，再按一次便能取消剩下的所有顯示。

你也能成為攝影師

先在 OPTIONS 中將 1 、 2P 所有 L 、 R 改為「NOT USE」，然後將「CAMERA ACTION」改為「YOURSELF」，之後再將「CONTROLLER TYPE」改至 34 之後便行。當遊戲進行或暫停時，玩者只要按 L 、 R 鍵便可搖到各個角度，而 SELECT 鍵則是逐格播放。

欣賞演歌

先在 FO 的場地連玩十次（即要輸十次），之後在第十一次 FO 對戰 FO 便可聽到演歌。



簡易人物選擇

在標題畫面時，按著 L1 及 R1 才按 START 選 1P MODE 便會進入簡易的人物選擇畫面。

使用八名中級首領

先將記憶咭接駁，然後先後以不同人物完成遊戲及將記憶貯好，當玩者八名人物均完成遊戲後便擁有八名中級首領的 DATA ，並且能遊戲中使用。

使用三島平八

在遊戲中不論甚麼難度，玩者只要一口氣以同一角色以沒有 CONTINUE 的紀錄完成遊戲便能使用三島平八。

魔鬼一八於遊戲中出現

當擁有三島平八後，玩者只要以他進行 1P MODE 便會直接與八名中級首領對戰，而最後首領便會是魔鬼一八。

使用魔鬼一八

於遊戲開始前的怪獸機中，若玩者能將全八版全部消除的話，那麼在人物選擇時按著START選一八的話便會發現一八變了魔鬼一八。

雙機怪獸機

當主機讀碟時，玩者只要按著 2P 的控制器的↑×△及 L1 便會令怪獸機變成雙機，但即使使用了此秘技來清除了所有怪獸機也不能使用魔鬼一八。

繼續打怪獸

在打怪獸機時若玩者對怪獸機欲罷不能，大可按SELECT來 CONTINUE 。

勁抽怪獸機出現

在怪獸機中如有玩者能於18.5秒內完成第一版或只射失5發子彈的話，玩者在下一版便會變成「合法」雙機，而且按著△便會連射。此外使用此秘技來清除所有怪獸機亦能使用魔鬼一八。

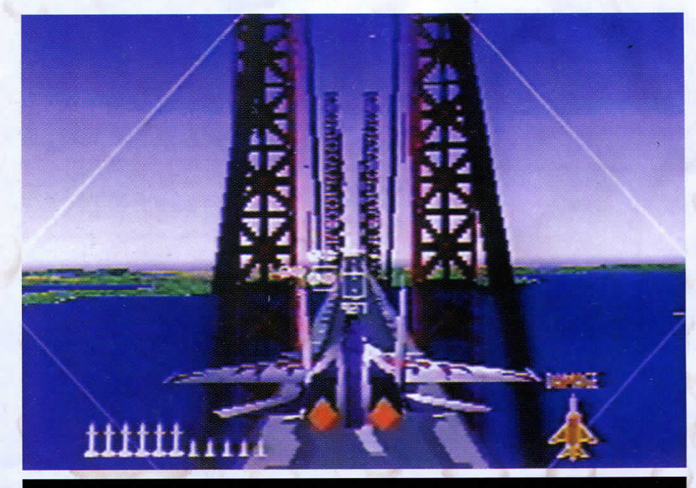


ACE COMBAT

花式飛行表演

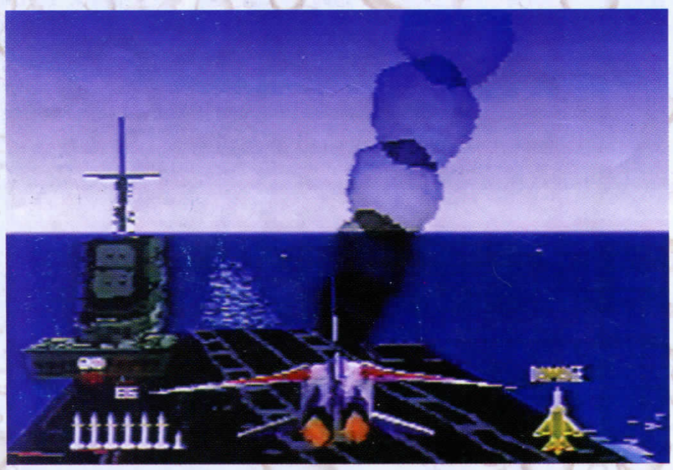
製造商：NAMCO　　容量：CD-ROM
價格：5800日圓

PS　STG　2P.　MEM. CARD



文：ICEMAN

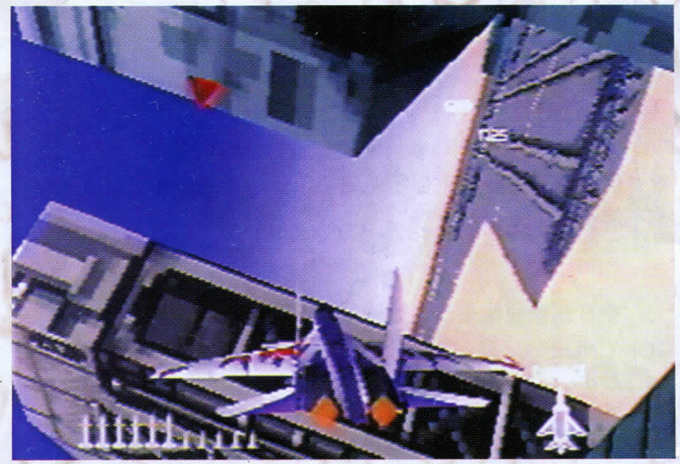
自上期「出街」後，不少讀者均來信或來電本刊問及ICEMAN於「ACE COMBAT」中的技術是否真的那麼高超，雖然ICEMAN自問駕駛已有一定程度，但同時亦明白一山還有一山高的道理，所以也不敢以專家自稱。而於今期，ICEMAN便「閒來無事」弄了個花式飛行，好讓各位已爆機的玩家們可依樣葫蘆玩玩這變態飛行，以免因已爆機而將此遊戲封印。



於空母甲板上飛過
難度：C級



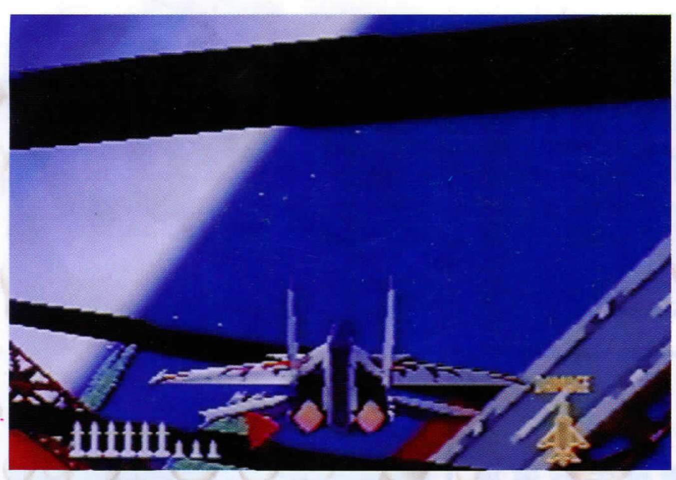
於夜間城市觀看霓虹燈
難度：B級



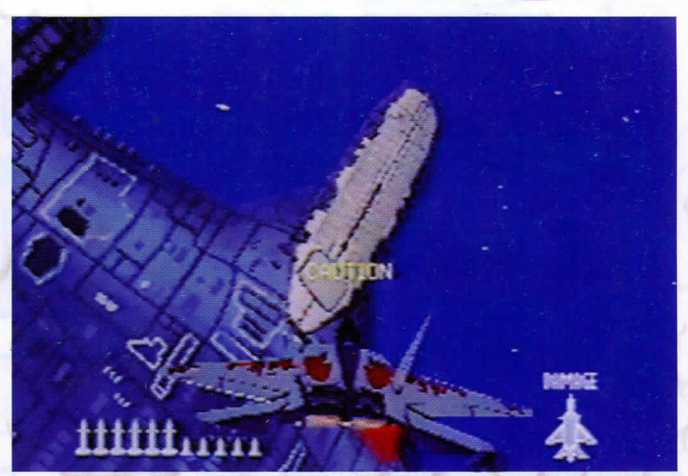
垂直飛入建築空隙
難度：A級



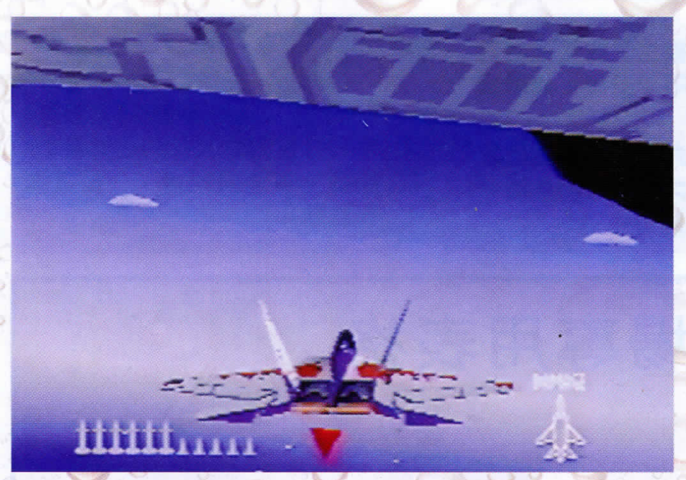
從鐵橋底飛過
難度：B級



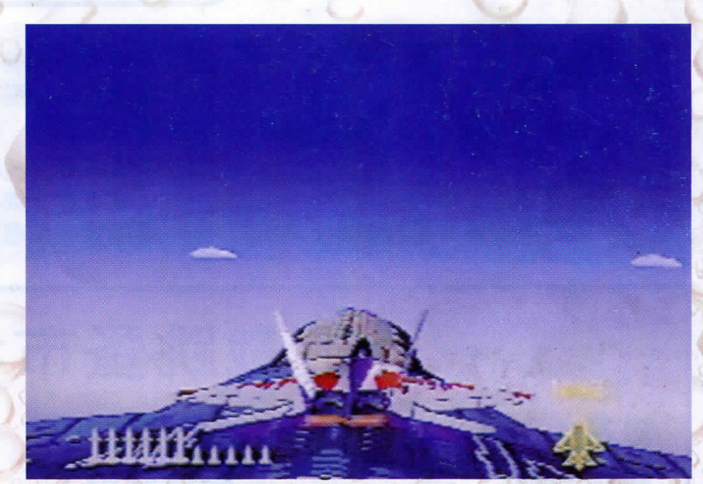
穿過鐵橋鐵架
難度：A級



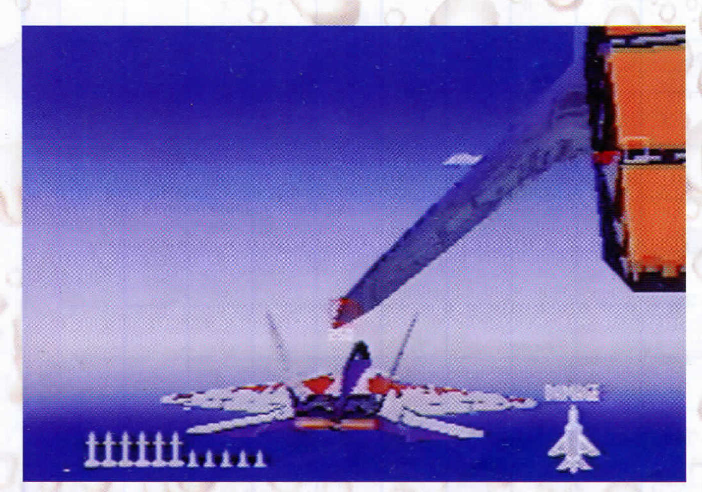
直角攻擊毒蛾號
難度：B級



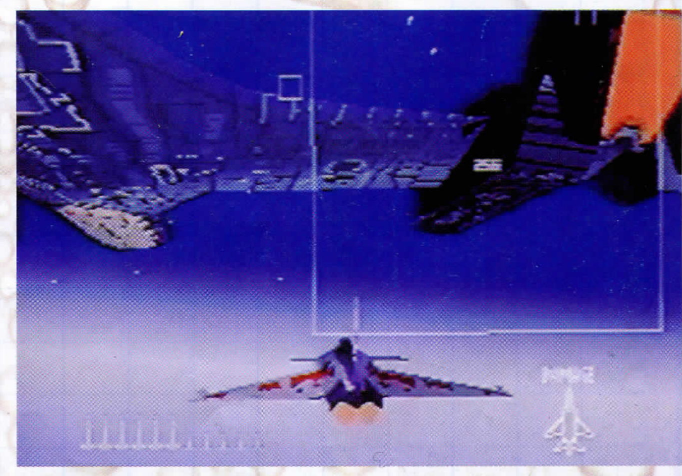
停留在毒蛾號翼底
難度：A級



停留在毒蛾號頭部
難度：A級



與毒蛾號邊翼拍拖
難度：A級



保持與毒蛾號背對背
難度：A級



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌・遊戲跳蚤市場＞

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：



遊戲跳蚤市場

出讓
樂聲 FZ10 ，3DO ，連 20 碟，大小手掣各一和火牛，價 2300 ，玩了六個月。三洋 3DO ，連 15 碟，2 個手掣和火牛，價 2100 ，玩了四個月。
聯絡方法：電 1303226
CALL 3009

聲明
一. 來信如不按刊登規則指示將不會受理
二. 本刊保留刊登信件的一切權力
三. 讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

出讓
GAME BOY 遊戲機加十三盒帶，GAME BOY 遊戲機一部連同雙打線、同GAME BOY套加埋十三盒帶包括《美少女》、《侍魂》、《餓狼2》、《熱血時代劇》、《幽遊白書1、2》，和其它等等合共九百元可略減。世嘉帶《SUPER 忍2》$120、《忍者龜格鬥》$150 元、《街霸 II PLUS 版》$150 元。可在各火車站交易。聯絡方法：電 26731491 順洽

出讓
PANASONIC FZ-1 3DO 主機連搏擊之王搖捍一枝。超任手掣加轉線器，連原裝手掣合共 3 枝，20 多隻 GAME，$2400 。
聯洛方法：電 1118003
CALL 6 民洽

出讓
本人以七百八十元出售一部世嘉二代遊戲機，隨機附送手掣一個，火牛一個，AV 線及 PAL 線任選一條，以及贈送遊戲盒帶一盒。有意者請電 25585810 找黃國良，約定出來交貨。

出讓
誠讓 PCE CD-ROM ，連 CD 八隻，AC 卡，另誠徵 SNK CD 和 PLAY STATION CD 。聯絡方法：1163222 CALL 3688

出讓
本人誠讓 3DO（PANASONIC FZ-10）一部連同火牛、原裝手掣加十一隻 CD 包括《街霸 X》、《幽遊白書》、《J 聯盟足球》、《侍魂》、《三國誌 IV》…等等合共三千四百，可略減。
聯絡方法：星期一至五下午七時至十時電 27798256 黎學汶洽

出讓
本人誠讓：SS GALE RACER、SIDE POCKET 2、DEADALUS、VICTORY GOAL、麻雀巖流島，每張 $300 聯絡方法：1168866 CALL 8618

出讓
誠讓 SEGA 九成新 DAYTONA USA，價約 $250；另讓 SEGA 九成新 GRAN CHASER，價約 $270 。可用SEGA GAMES交換。另徵超任 SD、GX 原裝帶，價約 $250 。有意 CALL 1111017 A/C 9718

出讓
本人欲讓出一部超級任天堂二代主機，手掣、火牛全具備。買入不足四個月，保証全新，還有半年多的保養期。現以特惠價五百港元賣給有意者，欲購從速。歡迎試機。聯絡方法：請電 27724902 找明
——晚上八時至十二時

出讓
IBM CD-ROM : UNDER A KILLING MOON（有盒）$120、DARK FORCE（有盒）$150，RETURN TO ZORK $60，銀河飛將二及地下創世紀二合一，$40，鐵路大亨、高爾夫球及 B-17 戰機三合一，$40，以上所有 CD-ROM 均絕對原裝正版，及附有說明書。（UNDER A KILLING MOON 附送攻略）聯絡方法：於每晚 7 : 30 後電 25627695 找廖曉路

交換
本人欲以超任《超武鬥傳 3》或《STAR FOX》盒帶交換中學團體如海童軍、基督少年、交安隊或銀樂隊等制服（其他亦予考慮），請來信香港銅鑼灣郵箱 30520 號，交易地點可於任何地方。

出讓
SS DAYTONA USA $280
VICTORY GOAL $280
美少女雀士 $ 250
制服傳說 X $300
電 1128168 A/C 2515 。請說明買 CD 及留聯絡電話，來電必覆。

出讓
SNK 遊戲帶機連《龍虎之拳 2》、《餓狼傳説特別版》及《侍魂》，價 1500 。有意者可加送 SNK 專用記憶卡。請於晚上 10 時後電 24669060 JAN 洽。人不在勿說來意，留電即覆。聯絡方法：24669060（晚 10 時後）

交換
本人以 PLAY STATION 主機及連五隻勁遊戲交換 486 手提電腦一部，必需操作正常及保養良好。另出讓桌上電腦 386 全套連 VGA 顯示器及 120MB 硬碟機價三千元正。聯絡方法：1313111 A/C 8464 ／ 24825380（彬洽）



電視遊戲信箱

兩版啦，終於都撐到兩版啦，點呀？係咪好寬敞，好舒服呀？梗係啦，得一版又點夠WATER DRAGON解答疑難？所以WATER DRAGON不斷向編輯部施以壓力，飽以「鐵拳」，再加上超必殺究極SUPER COMBO……老總先至死死地氣撥多版俾WATER DRAGON擴大服務範圍，以做到人人為我，我為人人之崇高精神……好，答信！

RPG創作室有疑難？

電視遊戲信箱的主持人：

自從這隻超任遊戲《RPG創作室－SUPER DANTE》推出之後，本人被它的創意所吸引因而去玩它。但因本人的日語不好，所以感到非常之煩腦。

今天有幸買了這本《遊戲誌》回家，看到在「攻略一族」的那一項裡有這隻遊戲的入門篇攻略，於是本人跟著它去玩。怎料在途中出現了問題，希望你能替我解決以下問題：

1.當我設計完村子後，在試玩時發覺不能離開村子，攻略說因地版和洞窟未連接好，但我試了很多次仍不能解決此問題，請問我欠缺了什麼程序？

2.PIPPIN、3DO M2加速器的發售日期和售價？(日圓或美圓均可)

3.PLAY STATION會否出VIDEO CD解碼器？

4.PIPPIN和3DO M2加盟遊戲廠商的名單(日本公司)上有甚麼大廠商？

5.SQUARE是否加入SATURN或PLAY STATION，新GAME叫甚麼名字？

暫時問題到此為止，希望早日回覆。

祝遊戲誌銷量直線上昇！！！

急切地等待著的SIMON

SIMON：

1）有兩個可能：A)你只係SET好由地圖入村之入口，而無SET好由村出地圖之位置或者反之。B)你根本仲未將地版及洞窟連接好。

2）仲係尚未公布。

3）據SCE的青木先生說，PLAY STATION是不會推出MPEG解碼器的。

4）3DO已公布有一大班以往造開3DO GAMES嘅廠商會繼續支持M2，但係幾時先至出GAME就唔知啦；至於PIPPIN，至少都有間勢力龐大嘅BANDAI撐住先。

5）既是超任的「台柱」，SQUARE當然會唔咁簡單就加入SATRUN或PLAY STATION。

M2能否接到FZ-1

電視遊戲機信箱：

我當然是初次寫信到來，但客氣說話不說了。我買了創刊號後覺得各方面都不錯，尤其是價錢適中、紙質優越、彩色艷目、內容充實。但大多針對超任而設，雖然超任機主多，但3DO也不能忽視。本人很想見多一些3DO的新GAME介紹、攻略、秘技等…不知可否實現。言歸正傳，問題如下：

1.是不是FZ-10才能接M2，而FZ-1不能接嗎？三洋的TRY也不能嗎？

2.M2將會何時推出？價錢大約多少？

3.在未來不買M2會不會不能玩新GAME？出M2之後還有翻版GAME嗎？

4.可否說一下FZ-1、FZ-10及TRY哪部優越？

5.不知這信箱的主持人是誰？

讀者JOE上

JOE：

1）據松下電器所講，M2本身是可以對應所有3DO，唯獨要把M2的外殼設計到適合不同的3DO。

2）又係問哩兩樣嘢，答案都係一樣——未定。

3）如果隻GAME係要用M2至行度的話，咁就當然要買M2啦！（例如《D之食卓2》）有冇翻版現在仲係言之尚早。

4）基本上三部都係一樣。

5）嘿！嘿！嘿！……

SUPER GAME BOY可否雙打

編輯先生：

本人有以下問題，希望你能回答。

1）請問SUPER GAME BOY可不可以雙打。如果可以，又怎樣才能雙打？

2）一部SATURN的遊戲機大約需要多少錢？

3）一部PIPPIN遊戲機又要多少錢（港元）？

機王上

機王：（貴為機王都要不恥下問，實在令人欽佩！）

1）SUPER GAME BOY中有些GAME可以雙打，例如「餓狼」、「侍魂」等，而像「俄羅斯」等只能看得自己的畫面則不可雙打。

2）約莫是三千圓左右

3）PIPPIN尚未有定價，但據說是5萬日圓以下。

「鐵拳」中有多少個隱藏大佬

敬啟者：

本人為貴刊物之忠誠讀者，現有以下問題希望貴報能為本人解答：

1）PLAY STATION的《鐵拳》是有幾多個隱藏大佬？

2）他們要怎樣才可使用的？

3）貴報能否刊出《鐵拳》所有人物的隱藏招式？

希望貴報能解答本人的疑難，本人定當多多支持貴報的。

祝貴刊長刊長有！

讀者筆頭上

筆頭：

1）《鐵拳》總共有10個隱藏BOSS：詳情睇今期「秘技貨倉」啦！

2）只要一直用同一角色去爆機。便可以使用屬於那個角色的隱藏中BOSS，但一定要用MEMORY CARD去記低先會成功。當你用齊所有角色去爆機而有用MEMORY CARD記低的話，那便可以使用所有隱藏中BOSS。仲有在LOADING GAME時將所有「烏蠅」都打低的話，你更可以使用「魔鬼三島」。

3）你有無買上期呢？

希望有更多32X GAME介紹

編輯部：

1.本人是一位SEGA迷，擁有一台32X。希望本刊可在每一期上都介紹人隻32X的遊戲，好嗎？

2.閣下認為貴刊原先所訂的價錢(35元)未免太過貴了，假若能訂到像第一期般的價錢(28元)就恰當。這樣，相信日後本刊更會成為最好銷量的GAME書哩！

3.在第一期中，你們所介紹的GAME(詳盡的)實在太少了，一些人聲鼎沸的遊戲如〈聖劍傳說3〉，〈天地創造〉的GAME大不曾提到，為何呢？

4.希望本刊可集中介紹次世代和舊世代遊戲機的GAMES，不要再浪費那麼多篇幅來介紹電腦遊戲。

5.究竟V SATURN是甚麼呢？

6.第一期的「東京玩具展新GAME總目錄」的介紹實在做得非常正，希望貴刊繼續努力。

永遠支持GAME PLAYERS的讀者

無要唔上（假名）

無要唔（？？？）：

1）筆者都係SEGA迷，可惜近來32X只係有好少正GAME，所以先至少講，不過就快會出「VIRTUA FIGHTER 32X」，記住勿切留意本刊介紹。

2）唔駛擔心住，起碼今期都未加價！

3）上期咪介紹過《聖劍傳說3》，繼續留意啦！



4）本刊希望儘量介紹各種不同類型的正GAME，以迎合不同的GAME PLAYER。

5）V SATURN即係由VICTOR公司出的SATURN，同SEGA所出的S SATURN並無不同。

6）多謝！多謝！多謝！

NEO GEO會否出新機

看過一些遊戲雜誌説，在日本的SNK公司將會再推出NEO-GEO第三代主機，可能係CD-ROM加盒帶二合一主機。是不是真的？若果是真的，又會在幾時發行和價錢又如何。還有主機是甚麼樣子的。

讀者輝仔

輝仔：

你所看到的傳聞只係其中一個版本，而以筆者所知，還有另一個可能，就是NEO GEO推出全新64BIT主機，第一作將會是多邊型的《餓狼傳説》或《龍虎之拳》，當然其他細節還未公布，請留意本刊的報道吧！

究竟買邊部SATURN先至好？

編輯先生：

請解答以下問題：

1.《餓狼傳説》各主角的超必殺技怎樣出法？

2.SEGA的SATURN為甚麼沒有翻版CD GAME？

3.SEGA的SATURN限量版和平常的價格有甚麼分別？可否列出它們的價錢？

4.SEGA SATURN的CD-ROM是幾多倍速度的？

5.V SATURN和HI-SATURN的機能上有甚麼分別？

6.我現在很想買一部SATURN，請問那一部較好？

7.請問你們有沒有FAX NUMBER，因為傳真比較快，而且不要資出郵費。

心急人：

1）相信你已看了本刊第2期吧！內裡有非常詳盡的介紹呢！

2）因為代理肯切切實實地去監察整個市場，不致令到那些不法商人有利可圖。

3）所謂限量版是指SEGA為了慶祝SATURN生產超過了100萬台而生產的，這套裝除了價錢下降了外（¥44800→¥34800），還加送了一隻《VIRTUA FIGHTER REMIX》，對於未買機的人來説，實在是一個GOOD CHOICE！

5.SATURN的CD-ROM是兩倍速的。

6.V SATURN除了名和包裝外不同，根本就和S SATURN一樣，而HI－SATURN則是內則了VIDEO CD CARD及PHOTO-CD的功能，毋需購任何附件便可看VIDEO CD及PHOTO-CD，是目前設備最齊全的SATURN。

7）本來HI－SATURN應該是最底買的，但因本港「日立」代理並未入貨，以至只得水貨。所以最「底買」應該係「S-SATURN」，既有行貨，又有《VF REMIX》送。

8）連E-MAIL都收，FAX當然OK啦！

小説式RPG攻略重現江湖！

DEAR EDITORS：

HI！恭喜遊戲誌順利創刊！

我是《超任一族》的忠實FANS，所以當我在6月初看到貴刊的宣傳海報，已開始期待創刊號，在買了創刊號後，覺得貴刊比《超任一族》的水準更高，百多頁全彩色仍只售$28，簡值超值！最重要的是貴刊有很多遊戲攻略，不會像一般的機書只有遊戲介紹這麼單調！實在值得一讚！至於「無責任遊戲評壇」就更加出色，使我們買原裝CD GAMES時，不會像盲頭烏蠅而買了不好玩的回家。可惜所評的遊戲數目太少了，希望你們會增加吧！

最後，希望你們能在將來以小説形式制作RPG的完全攻略（好像以前的《FF5》、《FF6》、《聖劍傳説2》、《LIVE A LIVE》等！）希望在將來能見到PS版《3X3 EYES》、SFC的《FF7》的小説式完全攻略吧！

祝銷路直線上升成機壇之王

讀者ALEX

ALEX：

對於你的讚賞，本刊會用來勉勵自己做得更加好，以報答廣大讀者的支持。上期開始「無責任新GAME評壇」已增設「自選動作」同「指定動作」部分，務求介紹更多遊戲，但係內容就繼續無責任落去，哈哈！小説型式的RPG攻略已經在本刊堂堂登場，大家可以「騎驢看戲本」——走著瞧吧！

3DO M2賣幾多錢

DEAR電視遊戲信箱主持人：

本人第一時間在貴刊出版當日購買貴刊，結果……本人好滿意，無論資料，文字及編緝上都做得好好，比起其他同類型雜誌有過之而無不及!!!!

但寫得信來，當然係有少少問題想問，本人是3DO迷，熱愛玩3DO，聽聞M2會出，問題如下：

1）一粒POWER PC602的性能和一粒PENTIUM-75差唔多，現時PINTIUM-75市價大約$3000，M2更內置MPEG，咁M2加強器咪好貴？大約幾多錢呢？

2）現時的3DO手掣在M2用得到嗎？

3）M2要加記憶卡才能SAVE嗎？

4）M2大約幾時出？

5）M2用POWER PC 602 CPU，咁佢要唔要用DOS之類的OS來BOOT機呢？

希望貴刊能解答我嘅問題，更可再第一期刊登。

祝GAME PLAYERS的銷量突破其他GAME書！！！

3DO及電腦迷RYU TANG上

RYU TANG：

1）其實3DO M2仲未公布價錢，但應該會定一個比你想像中低的價錢。

2）相信絕對可以。

3）其實所有CD-ROM GAME都要SAVE CARD先可以作大量SAVE，否則只靠機內的小量SAVE RAM，根本是不是夠的。

4）都話未定咯。

5）應該係唔需要。

又係問M2

致編輯先生：

首先祝貴刊業務蒸蒸日上，我有幾個疑問，希望指教一下小弟。

現在我想購買一部3DO，但看完貴刊知道，3DO將會推出M2 SYSTEM，現在有幾個問題，希望貴刊幫我解答解答：

1）M2 SYSTEM是否另外購買或將會推出3DO 2代，如果我現在買會不會有後悔之憂？

2）現在市面上有3個牌子，P君、S君和G君，哪一個牌子質素比較好，而香港是否有代理商保養？

3）現在3DO GAMES好似開始減產，是否潮流影響，3DO已經被其它遊戲機掩蓋，所以並不太多GAMES推出？

4）32 BIT和64 BIT是什麼，有甚麼分別？

THANK YOU!

雄仔字

雄仔：

1）暫時來説，M2只會以附加設備形式發賣。遲啲會唔會出一體機就唔敢講。

2）遺憾！以上3個都未有正式代理，以我相信3個牌子質素都不會太參差，分別只在於PANASONIC係揭蓋式入碟，而SANYO及GOLD STAR係櫃桶式入碟。

3）完全係錯覺。其實3DO都有好多新GAME推出，例如KONAMI便將會推出「POLICE NUTS」及SYNERGY推出「TETSUJIN RETURNS鐵人回歸」，只不過P.S.及SATURN的風頭實太勁，所以先有哩個現象。

4）32BIT係表示電腦可以同時處理32個位的二進制數值而64BIT則可以同時處理64個位的二進制數值；理論上，64BIT係會快過32BIT，但實際上最重係個PROGRAM點樣寫法。



電腦遊戲信箱
BY WATER DRAGON

懊惱GAME你教

各位信眾你哋好，我——真・麻原賬房自從上次俾人捉咗入青山後，好耐冇做教主。今次東山再起，打算廣招信眾，在GAME壇上瘋狂一番。「懊惱GAME你教」冇乜教義，唔駛你賣晒成副身家，亦唔駛你十日十夜唔食嘢，只係要你將你對電視遊戲嘅感想、幻想、狂想、閑想寫嚟畫嚟寄埋嚟，以助我——真・麻原賬房宣揚教義。



教主：真・麻原賬房（假名）

預咗你睇（讀者話）

本壇宗旨：只在發表，不作評語，不作回覆。（想問嘢的話，就寄信去「電視遊戲信箱」啦！）

DEAR編輯（米奇、J.J.、ARES、WIDDON等）

在第4期中知道你們可能不做詳細的攻略，我感到非常擔心。我真的希望你們能保留獨創兼獨家的「小說形式」的攻略。

相信你們都知道，現時坊間上的RPG和SLG攻略，全部都是不知道在做甚麼的，遊戲中的對白，故事內容都沒有介紹。這樣玩RPG，即使玩爆了，也是沒有任何趣味的。

假如沒有了小說形式內容詳盡的遊戲略，我也不會玩爆了《FINAL FANTASY 5、6》、《DQ－V》、《ROMANCING SAGA 2》、《聖劍傳說2》等不朽名作。猶記得我在2年多前玩《FINAL FANTASY 5》時，我也因為那些感動的情節而掉下眼淚。假如假如當初沒有《超任一族》的攻略，我這滴眼淚又怎能流下，又怎樣享受到遊戲的真正樂趣哩！

當《遊戲誌》誕生後，你的小說式攻略改進了不少，例如「高達」這隻ACT，你們連過場的對白都有介紹，真是太好了！還有第二期中的《同級生2》序章故事，簡直是我們這些不懂日文的人的無價寶！之後的第3、4期攻略也很實用！坦白說，我是看了第2期的攻略，才買這隻GAME的。

在此，相信你們也非常清楚小說式攻略是多重要的了，我懇請你們能保留它啊！

除了小說式攻略外，以下都是我對《遊戲誌》的意見：

1.漫畫的內容不太有趣，不作改進的話，只是浪費版位。

2.希望「懊惱GAME你教」能給予少量稿費。

3.可能的話，增加十至二十頁的篇幅，因此而加價的話，我也會繼續支持的！

4.「無責任GAME評」可否增加篇幅？

5.可否介紹更多秘技？

6.脫期不要緊，最重要是貴刊料多，本書有質素！（你們已做到了，希望能繼續強化！）

讀者
ALEXY上
8月2日

編輯先生：

在發問前我想先表達對貴刊遊戲攻略的一些意見，請代為轉達。當我看過第四期「米奇」先生的文章，得知貴刊打算引入簡短攻略以取代「小說式」攻略後，心中很是失望。因為我認為「小說式」攻略除講解清楚外，更可令玩家更深入研究故事內容，增加玩GAME的趣味，而且如貴刊此般優秀的「小說式」攻略，即使是市面上貴價的「正版」攻略本亦難以做到，因此更顯出貴刊「小說式」攻略的珍藏價值。故此本人謹希望貴刊今後都能集中使用「小說式」攻略講解各類遊戲。

另外，相信本人昔日寄出的信已被燒了（編按：喂喂，我們是不會燒讀者信的！只是未答到你的信而已），所以我今次只想WATER DRAGON先生教我解決這條問題：

在超任16M遊戲《暗黑之王》（又稱《WIZAP!》）中怎樣才能解決那小孩父親被死神襲擊的事件呢？

祝銷量繼續上升

銀百式

無責任讀者評壇

壇主聲明：本欄內容純屬筆者個人意見，並不代表本刊立場（連登嗰個都唔負責，真無責任！）

龍珠22人之戰

機種：PLAY STATION
遊戲性質：ACT
無責任讀者：火龍RE

《龍珠》嗎？發售前以為它是一個與以前完全不同的GAME，但係玩落就有份像是一樣的感覺，玩真，又覺別具一格，不是分割線系統，距離方位就較為清楚，必殺技也不用停一輪至企定出，但招式覺得少，很多也不實際，重用一、二招便可，而以前的組合技，可最做得差，效果雖好，但不夠迫力，相當馬虎。動畫方面，開始前的就不錯，但戰鬥前的就差一皮，口形極不夾。而按了上，△，下，×，左，L1，右，R1就變成了27人之戰，雖然已知了一定有隱藏人物，但5位人物卻使我有驚喜。



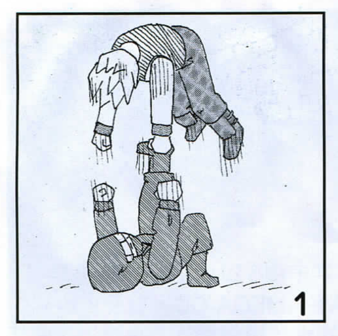
GAME畫廊

廊主話：雖然本畫廊並無特定格式，但為咗你嘅大作刊登時嘅效果，敬請注意下列事項：

一. 作品尺寸最好在A4以內，以便處理。

二. 來稿最好畫在白紙上，畫材只要不是鉛筆和原子筆便可以。

三. 稿四格漫畫最好是直排。









作者：BBQ

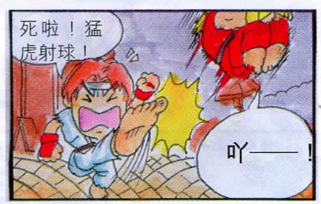
阿龍，跟青狼學咗招新招，試吓呢？

好呀！

滾呀——滾呀——你打我唔倒，你打我唔倒……

可惡





作者：XICO

作者：呂小韋



作者：火龍RE



社內交際

徵求

會玩《ACE DRIVER》嘅夜更編輯一名

小小編輯ARES好想回家睡覺，故誠徵夜更替更編輯一名，唔包食宿、冇得休息、任勞任怨、起稿要快靚正、月薪倒嘔萬七俾我。另由於本人好恨玩ACE DRIVER但又苦無對手，故應徵者更需擁有ACE DRIVER「PRO EXPERT」程度，不過要玩詩文車，不準玩撞人，好使這個兩個轆四個轆都得嘅香港原田哲也能再次於車場奔馳。唔要命兼有意者請以飛鴿傳書與本人聯絡，本人定當「好好地」、「盛意拳拳地」報答閣下。

ARES

冒牌 遊戲跳蚤市場

出讓：

1. 未授權版本PLAY STATION及SATURN兩用磁碟機一部，連磁碟400隻，價面議。有意者請向香港海關版權課查詢……



2.VR BOY專用眼藥水一支，有意者請自行到就近藥房購買……

3.電腦病毒全套，八成新，包安裝，醫得好包換，歡迎來電問價……

徵求：

1.女性編輯助理一名，無不良嗜好，貌似NAKORURU（侍魂人物）者優先考慮……

2.大假一星期，包來回日本機票一張，假期內無需工作。唯需能保證在下放假後之性命安全……

J.J.



想換機呀？
次世代家庭遊戲機大檢閱

前言

由1983年開始，任天堂的紅白機便正正式式的入侵每一個家庭，令到家庭遊戲機開始普及；其中由8 BIT至到現在的32BIT甚至64BIT，當中經過了NEC的PC-ENGINE、之後的CD-ROM2、SEGA的MARK 3、MEGA DRIVE、MEGA-CD，與及大行其道的超級任天堂。無論閣下在以上的機種享受過多少時間，留下了多少回憶、感情，都不能阻止次世代遊戲機的巨大洪流，畢竟遊戲玩家的要求是日益提高的。最近，本刊收到不少讀者詢問有關次世代遊戲機的問題，就趁暑期末大家貯了不少彈藥的時候，讓我們一起看看這一批次世代機的實力，好等「有心人」可以知道他們的所需，到大家買機時有個參考。



SATURN

1)性能特點
採用兩枚HITACHI「SH2」32BIT CPU及7個處理器，可以達到50MIPS，單以處理速度來說，是現時市面上最強的機種。

2)擅長的遊戲
由於是SEGA的出品，在移植街機時便非常有優勢；一貫以來，SEGA的動作，射擊及賽車均是強項。

3)有甚麼大遊戲商支持？
BANDAI、CAPCOM、HUNSON SOFT、KONAMI、TAITO及GAME ART等，當然還有SEGA。

4)目前有甚麼好GAME？
《VIRTUA FIGHTER》、《DAYTONA USA》、《CLOCKWORK KNIGHT》系列、《RIGLORD SAGA》、《PANZER DRAGON》、《SHINING WISDOM》、《D之食桌》、《極上PARODIUS》等



5)將來有甚麼好GAME？
《VIRTUA FIGHTER 2》、《SEGA RALLY CHAMPION》、《VIRTUA COP》、《大戰略～鋼鐵之戰風～》、《天外魔境外傳》、《真·女神轉生》、《LUNAR（暫稱）》、《鬥神傳S》、《機動戰士GUNDAM（暫稱）》、《DRAGON BALL Z》等

簡評：

SATURN是以「AM軍團」的街機遊戲與及對應ST-V（SATURN的街機型態）作為強大的後盾，前境是頗為樂觀的。在遊戲路線則比以前的MEGA DRIVE多了很多，不過仍然是以高難度遊戲掛帥，喜歡挑戰自我的玩家要注意了。另外，可以對應VIDEO CD的確提供了不少樂趣，加上機體的擴展性能十分強，實現了多媒體的時代。







機能一覽表

CPU	主CPU：32BIT RISC SH2（28.7MHz）×2 音效CPU：68000（11.3MHz）
記憶體	36M BIT RAM
圖象機能	解象度：最大704×480 最大同時發色數：1677萬色 角色處理：擴大，縮小，變形
捲軸機能	表示：最大5面 特殊機能：擴大縮小
CG機能	多邊形機能：專用處理器 特殊機能：材質貼圖、半透明、陰影機能
音效機能	PCM音源：32CH AUDIO DSP
CD—ROM速度	兩倍速
附加機能	MOVIE CARD：重播VIDEO CD
發售日	第1次發售日：1994年11月22日 第2次發售日：1995年6月16日（SEGA為慶祝SATURN銷量超過100萬台的減價版，兼送VIRTUA FIGHTER REMIX）
售價	（1）44800日圓 （2）34800日圓

PLAY STATION



1)性能特點
雖然在處理速度及不上SATURN,但在處理多邊形方面是現有機種的最強者，因其每秒可以處理38萬個多邊型。

2)擅長的遊戲
由於是新機種的關係，並沒有甚麼可作前鑑，不過因其多邊形處理能力強，所以其多邊形遊戲特別多。

3)有甚麼大遊戲商支持？
NAMCO、KONAMI、CAPCOM、BANDAI、光榮及SONY本身。

4)目前有甚麼好GAME？
《鐵拳》、《鬥神傳》、《RIDGE RACER》、《ACE COMBAT》、《GUNDAM》、《PHILOSOMA》、《ARC THE LAD》、《J—LEAGUE實況WINNING ELEVEN》等

5)將來有甚麼好GAME？
《心動的回憶》、《鐵拳2》、《藤丸地獄變》、《幻想水滸傳》、《豪血寺一族2》，《九龍風水傳》，《VAMPIRE》，《新RIDGE RACER》、《ZERO DIVIDE》，《ZXE—D》等

簡評：

雖然SONY是初次出遊戲機，但卻一點也不馬虎，不但機能非常強，而且還得到很多遊戲軟件生產商支持；由於它未來所出的GAME都非常吸引，絕對是一部值得考慮的次世代機，與SEGA SATURN一樣是一部全面性的遊戲機，可説是的一時瑜亮。





機能一覽表

CPU	主CPU：32BIT RISC R3000 CUSTOM（33.8688Mhz）
記憶體	32M BIT RAM
圖象機能	解象度：最大704×488 最大同時發色數：1677萬色 角色機能：回轉、擴大、縮小、半透明
動畫重播機能	30張／1秒：（320×240） 15張／1秒：（640×240）
CG機能	多邊形：38萬個多邊形 特殊機能：座標變換、透視變換、光源計算、質感貼圖
音效機能	數碼音源DSP：24CH
CD—ROM速度	兩倍速
發售日	第1次發售日：1994年12月3日 第2次發售日：1995年7月21日（刪除了S輸出的廉價版）
售價	（1）39800日圓 （2）29800日圓

NEC PC-FX

1)性能特點
一如PC-ENGINE般，PC-FX主要是出一些有關動畫的RPG和AVG，這可能是PC-FX因為擁有可以作出一秒30張動畫重播機能吧。

2)擅長的遊戲
PC-FX既然擁有這麼強的動畫機能，它所推出的順理成章便是一些以漂亮動畫件號召的GAME。

3)有甚麼大遊戲商支持？
包括了NEC AVENUE、NEC HOME ELECTRONICS、HUDSON、工画堂等。

4)目前有甚麼好GAME
《BATTLE HEAT》、《T.I》、《天外魔境電腦絡繰絡鬥傳》、《卒業FX》等

5)將來有甚麼好GAME
《POWER DoLLS FX》、《卒業R》、《同級生2》、《DRANGON KNIGHT 4》、《天外魔境3 NAMIDA》等



簡評：

一向以來，NEC都是側重日本國內市場，所以PC-FX所出的GAME大都是RPG和AVG，而且可能是為了避開SATURN和PLAY STATION的多邊形遊戲。對於一些不大喜歡玩多邊形遊戲的玩家來説，PC—FX可説是最適合他們的機種，但要等到年尾有多些GAME推出，到時才考慮也未遲吧！NEC還有一項殺着——PC—9801的大量移植作品。提到PC—9801，就不能不提PC—FX所出的兩件產品——PC—FX BOARD及PC—FX SCSI ADPTER。先説PC—FX BOARD，它是一件用在98MULTI CAN BE上的附件，其作用就是可以在98MULTI CAN BE上玩PC—FX的遊戲；而PC—FX SCSI ADPTER就是把PC—FX及PC—9801接駁起來以作後者的CD—ROM。







機能一覽表

CPU	主CPU：32BIT RISC V810（21.5MHz）
記憶體	36M BIT RAM
圖象機能	解象度：最大320×240 最大同時發色數：1677萬色 角色同時表示數：128個
動畫重播機能	動畫重播：30張／1秒 動畫壓縮：JPEG
CG機能	BG畫面：最大7面 畫面機能：回轉、放大、縮小
音效機能	ADPCM：2CH 波形記憶方式音源：6CH
CD—ROM速度	兩倍速
發售日	1994年12月23日
售價	49800日圓



3DO+M2系統

1)性能特點
3DO為了強化本身的機能，將會推出名為M2的增強器，而M2的CPU則是64BIT的POWER PC602，最厲害的是它可以每秒控制100萬個多邊形。

2)擅長的遊戲
在3DO M2所推出的遊戲多是多邊形的，可能這是彌補了舊3DO的機能不足吧？

3)有甚麼大遊戲商支持？
在日本的有KONAMI、CAPCOM、光榮、MICRO CABIN、WARP等，在美國則有EA STORTS、ELECTRONIC ARTS、VIRGIN INTERACTIVE CO.、THE 3DO CO.等

4)目前有甚麼好GAME？
《SUPER STREET FIGHTER 2 X》、《STAR BLADE》、《鐵人》、《VIRTUAL STADIUM》、《VIRTUAL CAMERAMAN》及《D之食卓》等

5)將來有甚麼好GAME？
《POLICENATS》、《SWORD & SORCERY》、《鐵人RETURNS》、《D之食卓2》等

簡評：
本來在3DO剛剛推出的時候來説，就算單以3DO本身的機能都夠把其他機種比下去，但是當SATURN和PLAY STATION推出後，3DO便被它們的機能所壓過。3DO有見及此，便會在稍後的時間推出64BIT增強器M2，在接合M2後則變成一部不折不扣的64BIT主機，再加上M2的10個CUSTOM處理器及內藏MPEG解碼器，相信一定有一番作為，而現在已擁有3DO的用家就只有祈求M2快一些推出了。最後，雖然市面上有三個不同牌子（PANASONIC、SANYO、GOLD STAR）的3DO，但據有關方面聲稱M2能與它們一一配合。







機能一覽表（M2）

CPU	主CPU：64BIT RISC POWER PC 602（66MHz）
記憶體	解象度：最大640×480
圖象機能	最大同時發色數：1670萬色 每秒1億個PIXEL RENDERING 材感貼圖（Z軸BASE RENDERING） 每秒100萬個多邊形
音效機能	66MHz DSP 32CH PCM
CD—ROM速度	兩倍速
附加機能	內置MPEG解碼器：對應VIDEO CD軟件
週邊設備	對應3DO本身的所有週邊設備
發售日	未定
售價	未定

SUPER 32X



1)機能特點
裝置了與SATURN相同的雙CPU，再加上畫面和音效的強化，令到MEGA DRIVE搖身一變為32BIT機。

2)擅長的遊戲
主要是一些MEGA DRIVE遊戲的延續，動作遊戲是改不了的強項

3)有甚麼大遊戲商支持
在日本方面有GAME ART、KONAMI、ACCLAIM JAPAN及光榮，在美國則有CORE、ACCLAIM及SEGA。

4)目前有甚麼好GAME？
《V.R. DELUXE》、《STAR WAR》、《TEMPO》、《AFTER BURNER COMPLETE》、《SPACE HARRIER》及《三國誌4》等

5)將來有甚麼好GAME？
《VITURA FIGHTER 32X》、《BATMAN FOREVER》、《THUNDER HAWK 32X》（美版）。



簡評：
SEGA原意是希望MEGA DRIVE延續下去，而32X主要的市場是在歐洲和美國，目標是一些未有足夠經濟能力轉玩SATURN的MEGA DRIVE用家，所以在日本是很少GAME出的，反之在歐美就不同，有很多好GAME出，所以如果能夠找到美版GAME的話，不防考慮買下。事實上，32X的潛能還是未被用盡的。

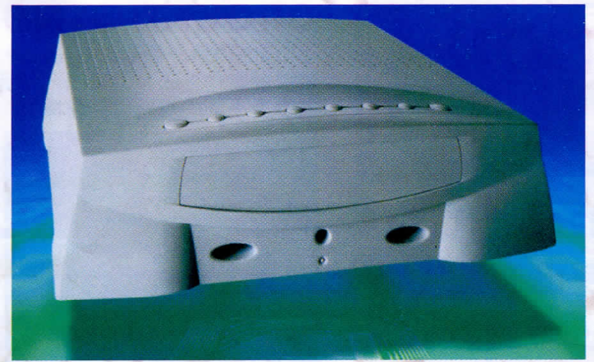




機能一覽表

CPU	主CPU：32BIT RISC SH2（28.7MHz）×2
記憶體	WORK RAM：2M BIT VIDEO RAM：2M BIT
圖象機能	最大同時發色數：32768色 特殊機能：材質貼圖、半透明、陰影機能
音效機能	PWM音源：2CH
發售日	1994年12月3日
售價	16800日圓

PIPPIN





1)性能特點
以POWER PC 603作為CPU，加上四倍速的CD-ROM，內置48M的RAM，可以配合不同的周邊設備，及在INTERNET中通訊等便是PIPPIN的特點。

2)擅長的遊戲
雖然PIPPIN本身是以一部真正的MULTIMEDIA機為目標，製作遊戲只是其中一部分，但以它的性能來說，是絕對可以造出一些精采的遊戲的。

3)有甚麼大遊戲商支持？
包括有ASK、TV TOKYO、SOFTX、GLAMUSU、TOSHIBA EMI、INFO CITY CO.，LTD、BANDAI VISUAL等

4)將來有甚麼好GAME？
《MOBILESUIT GUNDAM 0079—THE WAR FOR EARTH—》、《機動戰士GUNDAM REAL MOBILE SUIT SIMULATION》、《GUNDAM VIRTUAL MODULAR（暫稱）》、《ULTRA MAN: THE DIGITAL BOARD GAME》、《DRAGON BALL Z: ANIMATION DESIGNER（暫稱）》、《SAILOR MOON SUPERS: FLOPPY PARADISE（暫稱）》等

簡評：

由BANDAI和APPLE合作的PIPPIN計劃很是龐大，兩大巨頭的野心顯然易見。由於PIPPIN可接駁INTERNET，而主機本身的「心臟」——POWER PC603的實力大家有目共睹，再加上在遊戲機中破天荒地用上4倍速CD-ROM，在機能上比起其他次世代機確是有過之而無不及，還有BANDAI的大量動畫版權，不難在眾主機中突圍而出，大家拭目以待吧！

機能一覽表

CPU	64BIT RISC POWER PC 603（66MHz）
記憶體	內置：48M BIT 另購擴張：8M BIT，16M BIT，32M BIT，64M BIT
圖象機能	解象度：640×480 色數表現：1670萬色中再現32000色 接駁VGA
音效機能	16BIT44.1kHz之立體聲輸入及輸出
CD-ROM速度	四倍速
附加機能	對應VIDEO CD、接駁INTERNET
週邊設備	對應MACINTOSH大部份週邊設備
發售日	預定今秋發售
售價	預定50000日圓以下

ULTRA 64

1)性能特點
機內的64BIT CPU是一顆計算速度達到90MHz的R4200，而遊戲媒體則是容量被壓縮了8倍的ROM帶。

2)擅長的遊戲
不必多說，由初代的紅白機到現在的ULTRA 64，任天堂的遊都是走大眾化的路線，當中如《馬利奧系列》、《DRAGON QUEST系列》、《FINAL FANTASY系列》等都是實力的保證，所以一定不會令大家失望。

3)有甚麼大遊戲商支持？
暫時只有美國方面的名單，如ACCLAIM，ANGEL STUDIOS，GAMETEK，NINTENDO，PARADIGM，RARE，SIERRA ONLINE，SOFTWARE GREATIONS，SPECTROM HOLOBYTE，WILLIAMS等，但據估計曾在VIRTUAL BOY中推出遊戲的各大日本遊戲軟件商都會加入ULTRA 64。

4)將來有甚麼好GAME？
包括有《KILLER INSTINCT》、《007 GOLDEN EYES》、《DONKEY KONG系列》、《MOSTER DUNK》、《新DOOM》，另外預想中的有《FF系列》及《DQ系列》等著名系列，當然少不了的就是《馬利奧系列》。

簡評：

姍姍來遲的ULTRA 64的確與別不同，單是不用CD-ROM而只用盒帶便是最佳例證。另一特點就是低價格，主機本身預算低於30000日圓；而盒帶就開發了一種新ROM，既低成本又能夠大量壓縮至八分一，即是說一盒64M BIT的遊戲盒帶其實總共藏了512M容量！至於外置周邊方面就預算可以接駁CD-ROM，MD DATA，光磁碟及普通磁碟等用作SAVE或修改DATA。相信全世界的任天堂FANS都等得很心急了。

機能一覽表

CPU	64BIT RISC R4200（90MHz）
圖象機能	——
音效機能	——
附加機能	——
發售日	未定
售價	預定30000日圓以下

號外

次世代機入侵動畫？

很多時候，我們可以從別的媒體中了解到遊戲潮流的動向，就好像在上個月推出的一套OVA《偶像防衛隊'95 風之貝》的一幕中，便不難發現哪種機種是現時最受注目的。片中有一幕模擬立體格鬥遊戲的場面，角色的樣子頗像《鐵拳》人物，而同片的另一幕中，就有多部次世代機同時出現，你可出哪幾部？







PLAY STATION 遊戲總目錄

在去年12月推出的次世代遊戲機PLAY STATION至今已有大半年時間，由於其性能突出，遊戲款式又多，推出新GAME的時間又快；所以在這短短的八個多月間已經吸引很多遊戲機迷掏下腰間錢；但，問題來了，PLAY STATION出GAME的頻率那密，究竟哪一隻才是好GAME呢？哪一隻又非買不可呢？還有一些不知道玩甚麼的遊戲，加上PLAY STATION的原裝GAME又便宜……莫講是新買機的玩家不知所措、就算是第一批用家都會費煞思量……。

為了解決各PLAY STATION用家的煩惱，本刊編輯特別製作了一個PLAY STATION遊戲的特輯，好讓各位在買GAME時不會「盲中中」，希望大家可以在這特輯中找到心頭所好吧！

資料如何看

1．製造商
2．發賣日期
3．價格
4．可供多小少人玩
5．對應週邊《MEM（MEMORY CARD），1B（需要用一格記憶空位）》

GROUND STROKE

PS的第一個網球GAME，由於是多邊形的關係，所以在計算擊球的動作方面非常精細，對玩家的要求相當高。還有在GAME中有很多不同的視點可供選擇。



評分：6分
1．SPS
2．95年8月11日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．MEM（1B）

學校怪談 花子來了

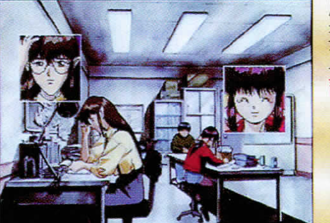
一個樣子奇怪的花子，一班天真的小學生，一群恐怖的怨靈，交織成一個迷離的故事……若閣下想感受一下黑色喜劇的魅力，不防買來玩玩……



評分：6分
1．CAPCOM
2．95年8月11日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

3 × 3EYES ～吸精公主～

在電腦版發售之後不久便移植到PS上的《3 × 3EYES》，與電腦版最不同的就是擁有更多的動畫，使到整個故事表現得更暢順，更精采。



評分：6分
1．XING ENTERTAINMENT
2．95年8月11日發賣
3．7300日圓（雙CD）
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

CYBER SLED

簡單來說是個立體兵捉賊遊戲，玩者要盡快找到對手，並以有限的彈藥把對手打倒。遊戲可作雙打，還增加了街機版沒有的TEXTURE MODE，但就不夠流暢，且穿崩情況頗多。

評分：4分
1．NAMCO
2．95年1月27日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．NEGCON對應

機動戰士 GUNDAM

同樣是不能不買的好GAME，3D加上機艙主觀視點簡直有如座進高達的機艙，各機迷兼動畫迷絕不能錯過。



評分：10分
1．BANDAI
2．95年7月21日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．MEM（1B）



STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

©1995CAPCOM

街霸真人版終於和大家見面，單看畫面似乎比街機版漂亮，但實際上其動作卻不甚暢順，一格格似的……街霸迷可以照買，否則……



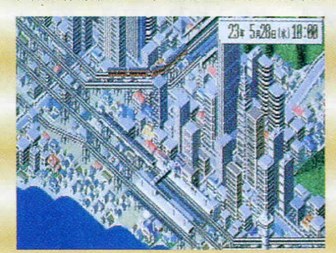
評分：5分

1．CAPCOM
2．95年8月11日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．MEM（1B）

A IV

©1994 ARTDINK

以發展鐵路網及沿線物業令都市發展的高難易度模擬遊戲。自由度相當高，但玩上了手便會沉迷下去。



評分：7分

1．ARTDINK
2．94年12月3日發賣
3．7800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（15B），MOUSE對應

KING'S FIELD

©1994 FROM SOFTWARE

以全多角型來製作的3D RPG。畫面給人單調的感覺，玩起來像外國的電腦遊戲，屬PS推出初期時的軟件。



評分：4分

1．FROM SOFTWARE
2．94年12月16日發賣
3．6300日圓
4．1人PLAY
5．MEM（5B）

KILEAK, THE BLOOD

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT (JAPAN)INC.

類似《DOOM》的迷宮式射擊遊戲，玩者要扮演軍部探索隊的隊長，獨自在南極一個被異生物入侵的基地內查探真相。遊戲畫面相當流暢，武器很多樣化，氣氛也很詭秘。



評分：8分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95年1月27日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

RIDGE RACER

©1994 NAMCO

此3D賽車遊戲早於業務版已亨負盛名，而移植至PS後亦毫不遜色，單是那些數量矛得過份的秘技已值回票值。



評分：8分

1．NAMCO
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM (1B)，NEGCON對應

悟空傳說

©ALLUMER

以穿上特攝服的人物用數碼方法製作的格鬥遊戲。雖說是以西遊記為題材，但人物的造型卻相當科幻。

評分：5分

1．ALLUMER
2．94年5月26日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．————

TWIN GODDESS

© 1994 POLYGRAM

利用真人畫像角色及動畫角色合成後的異色格鬥遊戲。加入了道具和魔法的元素，而所得分數將會在過版時當作獎金購買道具。

評分：3分

1．POLYGRAM
2．94年12月22日發賣
3．7800日圓
4．2人對戰
5．————

雷電 PROJECT

© SEIBU KAIHATSU INC

移植到PS的「雷電」仍是那麼挑戰，調教到最高難度後基本與街機沒有兩樣，如是PS機主兼雷電FANS絕對不能錯過。



評分：7分

1．SEIBU開發
2．94年1月27日發賣
3．5800日圓
4．2人同時
5．MEM（1B）

STARBLADE α

© NAMCO

太空射擊遊戲，玩者不用駕駛戰機，只要及早把敵機擊落便可以。就如《CYBER SLED》一樣增加了街機版沒有的REAL MODE。遊戲的缺是目標過多，不佑先打哪個好，且沒有背景音樂。



評分：3分

1．NAMCO
2．95年3月31日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

鬥神傳

© 1995 TAKARA

PLAY STATION初推出時的立體對戰格鬥大作，採用了TEXTURE MAPPING，特色是以武器作戰和可從側面攻擊對手，隱藏招式和秘技也很多，一按即出的必殺技也受玩家歡迎。



評分：7分

1．TAKARA
2．95年1月1日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．————

ACE COMBAT

如果要買PS，那一定一定一定要買「ACE COMBAT」，充滿迫力的畫面、超緊浮的作戰，爆機後簡直可到「TOP GUN」任教。

評分：10分



1．NAMCO
2．95年6月30日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY，2人對戰
5．MEM (1B)，NEGCON對應

MYST

移植自個人電腦的大作，畫面全由華麗的場面構成。玩者要在MYST島上到處查探，破解機關，解開島上的謎團。由於都是硬照，所以並不算是多邊形作品，而這遊戲的難度也相當高。

評分：7分

1．SOFT BANK
2．95年1月27日發賣
3．7800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（2B），MOUSE對應



COSMIC RACE

一個多邊形賽車遊戲，比賽並不是在地面上進行，而且可利用那限時的出界時間來走捷徑。賽道環境有地球形惑星、火惑星等五種，車種有五款。加上360度的重播功能，總算盡用PLAY STATION的功能。

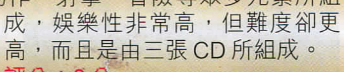


評分：6分

1．NEOREX
2．95年1月20日發賣
3．6800日圓
4．2人對戰
5．MEM（7B）

CYBER WAR

是一隻叫「電子世界爭霸戰」的電影GAME，在私人電腦中大受歡迎，遊戲的形式是集合了動作，射擊，冒險等眾多元素所組成，娛樂性非常高，但難度卻更高，而且是由三張CD所組成。



評分：8分

1．COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2．95年7月21日發賣
3．8800日圓
4．1人PLAY
5．————



熱血親子

久違了的橫向捲軸動作遊戲，出招方法可易可難，易至按一個鈕便可使出超秘殺技，難的話可讓你自行設定一連串連續技，且出場敵人可達20人之譜，這是以往家庭機所不能出現的景象。



評分：4分

1．TECHNOSOFT
2．94年12月3日發賣
3．6950日圓
4．2人同時PLAY
5．————

CRIME CRACKERS

PLAYSTATION的首個RPG，GAME中以會多邊型去造出3D迷宮，敵人會從360˚全方位向你擊襲，全16版，而每版都時間限製。



評分：6分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

實況 POWER FULL PRO 野球 '95

移植自超任《實況野球》的次世代機版本，同樣配以現場感十足的旁述，但操作就跟超任有頗多分別。分為對戰、錦標賽和劇情模式，由於人物趣緻可愛，所以也很受歡迎。

評分：5分

1．KONAMI
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰PLAY
5．MEM（1B）

MOTOR TOON · GRAND PRIX

可說是卡通版「RIDGE RACER」，但此遊戲最利害之處是用盡了PS的功能，而視點亦可四階段調節，操控亦不算複習。

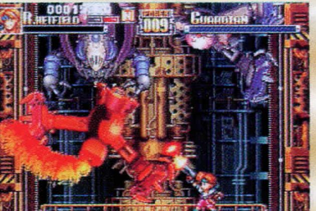


評分：6分

1．SONY COMPUTER ENTERTAIMENT
2．94年12月16日發賣
3．5400日圓
4．2人同時
5．MEM（1B），NEGCON對應

GUNNERS HEAVEN

正統派橫向捲軸動作射擊遊戲。總共有4種基本攻擊模式可供任意替換，另外還可取得道具來Power Up，而道具是有時限的。全個GAME由6版所組成。



評分：6分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95年4月28日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．————

TAMA

小時候的手提小玩意，現在竟然電腦化，就好像把本來很簡單的事情複雜化一樣。遊戲目標是把地盤左右搖動，令小珠滾進終點洞中。幸好遊戲地盤多變化，又有不同的機關，讓人仍覺得它是個次世代機遊戲。



評分：4分

1．TIME WARNRE INTERACTIVE
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．NEGCON對應



喜國雅彥角子老虎機

©HUMAN 1994 CHARACTOR DESIGN：喜國雅彥©MEDIA ENTERTAINMENT

以角子老虎機的成績決定主角女警一生的遊戲（牽強？）。負責人物設計的喜國雅彥，其人物亦不易被大部分人接受。



評分：3分

1．FROM
2．94年12月9日發賣
3．6800日圓
4．1人PLAY
5．————

麻雀 STATION MAZIN～麻神～

©1994 SUNSOFT 1994 CHATNOIR

與一般麻雀最不同的地方就是這GAME的背景，卓子，麻雀牌與及每個角色都是以多邊型去表示，其視點，感覺就像和真人對戰一般。



評分：6分

1．SUNSOFT
2．94年12月3日發賣
3．6000日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

動畫砌圖

© 1995 argEnt

就像超任的同名遊戲一樣，把分散了的矩形或六角形方塊拼回原狀，不過，由於方塊上的圖畫在不停移動，所以砌起來並不容易。這遊戲共有五種不同的規則，加上不同的條件選擇，合共有近20種玩法。



評分：5分

1．argEnt
2．95年7月7日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰PLAY
5．MEM（13B），MOUSE對應

自殺仔

©XING/IREM/1995

去年「好正」的街機移植後，玩者須引渡主角跑到出口，但偏偏人物總不生性愛被淹死。可說是多塊遊戲的新員。（9分）



評分：9分

1．XING ENTERTAINMENT
2．95年4月21日發賣
3．5800日圓
4．2人同時PLAY
5．MEM（1B）

宇宙生物君P！

©1995 WARP/1998 ASMIK

又是另一隻對戰PUZZLE,將相同頻色的卵接合，四邊鄰接的卵便會消去，一共有5種卵會降下。GAME的畫面是以CG表示。



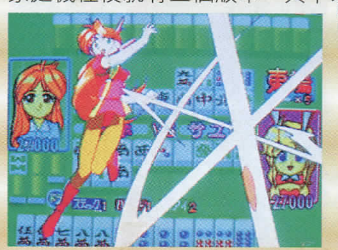
評分：5分

1．ASMIK
2．95年3月31日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰PLAY
5．————

美少女雀士 LIMITED

© 1995 JALECO LTD.

由園田健一作人設及原畫的麻雀遊戲，全部共16人，是麻雀遊戲中較為矚目的一個。原著街機版是個三級脫衣麻雀遊戲，移植到家庭機種後就有三個版本，其中以這個PLAY STATION版最健康。



評分：6分

1．JALECO
2．95年3月10日發賣
3．7800日圓
4．1人對戰PLAY
5．————

麻雀悟空

©1994 CHATNOIR

著名麻雀遊戲系列的PS版，屬四人麻雀方式，但不禁令人感到是否在浪費主機的能力。



評分：2分

1．CHATNOIR
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）



MISSLAND

©1995 ALTRON CORPORATION

將畫面上兩幅畫比較，找出不同之處的找錯處遊戲，若以構思來說，可說是相當健康的消閒作品，但若是和其他動作遊戲比較……



評分：3分

1．ALTRON
2．95年4月28日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．————

HEBEREKE STATION

© 1995 SUNSOFT/© 1995 SUCCESS

又是一個變種自《俄羅斯方塊》的方塊遊戲，玩者可從四個具有不同攻擊方法的角色中選取一人作戰，遊戲中有各種不同的必殺技，且可供設定的地方十分之多，連以甚麼條件來令方塊消失也可設定。



評分：4分

1．SUNSOFT
2．95年5月26日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰PLAY
5．————

上海· 萬里之長城

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

只要揀出一對的相同麻雀便可以消去，將全部麻雀消去便算成功，若開錯了一隻便全盤失敗，是一個鬥智的遊戲。十分受到玩家的歡迎。



評分：6分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95年3月24日發賣
3．4800日圓及6800日圓（連MOUSE）
4．2人對戰PLAY
5．MEM（1B），MOUSE對應

TWIN BEE 對戰砌磚

射擊名作TWIN BEE跑進砌磚世界同樣是人氣十足。遊戲中除TWIN BEE 人物外亦有其他人物，畫面十分活潑。



評分：6分

1．KONAMI
2．94 年 12 月 9 日發賣
3．5800 日圓
4．2 人對戰
5．MEM（1B）

金澤將棋 '95

由電腦將棋選拔戰勝出三年的金澤伸一郎監督的將棋遊戲。遊戲中有多個模式及六段難度選擇，不過，你懂玩將棋嗎？

評分：1分

1．SETA
2．95 年 4 月 21 日發賣
3．7900 日圓
4．2 人對戰
5．MEM（1B）

麻雀巖流島

這是一個比較特別的麻雀GAME，其特點在於分別設有「時代模式和」和「江戶模式」，在兩個模式中都可以和一些當時的名人對戰，而且還有為初心者而設的「指南模式」。



評分：6分

1．ASCII
2．95 年 7 月 7 日發賣
3．6800 日圓
4．1 人 PLAY
5．MEM（1B）

UNIVERSAL VIRTUAL PACHISURO 必勝攻略法

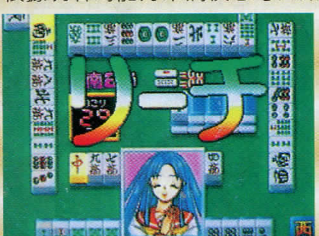
你喜歡玩波子機嗎？你會滿足於看著波子，轆來轆去嗎？你覺得 3D 商店中的波子機會吸引你嗎？會的話便買此遊戲吧。

評分：1分

1．MAP JAPAN
2．95 年 6 月 30 日發賣
3．6800 日圓
4．1 人 PLAY
5．MEM（2B）

女子高名人戰

以女性人物為號召卻十分健康的正統麻雀作品。特點是電腦會根據玩者的能力來調校思考回路。



評分：5分

1．NIHON BUSSAN
2．95 年 5 月 19 日發賣
3．6800 日圓
4．1 人 PLAY
5．MEM（1B）

GAME 之達人

如果閣下很喜歡下棋的話，此遊戲絕對適合閣下的要求，一隻GAME 有將棋、麻雀、圍棋及蘋果棋，可説抵食夾大件。

評分：3分

1．SUNSOFT
2．95 年 6 月 9 日發賣
3．5800 日圓
4．2 人對戰
5．MOUSE 對應

柏青夫君－柏青高園地大冒險－

由於在柏青高園地發生了怪事，柏青夫君便要贏得設有特定勝利條件的柏青哥，當中充滿了解謎要素，有著 RPGH 般的特色。



評分：5分

1．COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2．95 年 4 月 14 日發賣
3．6800 日圓
4．1 人 PLAY
5．MEM（1B）

球轉界

一個經包裝後推出的波子機遊戲。除了畫面比以往的機種好些外，便完全不像次世代遊戲。



評分：3分

1．TECHOSOFT
2．95 年 3 月 31 日發賣
3．5800 日圓
4．1 人 PLAY

VICTORY ZONE

一個全部用多邊型表示的柏青高遊戲，無論彈珠，軌道甚至彈珠與玻璃碰撞時都表現得十分精細。總共有 10 台柜青高。



評分：7分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95 年 3 月 31 日發賣
3．5800 日圓
4．1 人 PLAY
5．MEM (2B) ，N · ASUKA 對應

柿木將棋

簡直是自殺之作，在次世代機種推出此類超靜態遊戲簡直浪費，即使棋子是立體又如何，還不是將棋一套。



評分：1分

1．ASCII
2．94 年 12 月 22 日發賣
3．7800 日圓
4．2 人對戰
5．MEM（4B）

競馬最勝之法則‘95

©1995 COPYA SYSTEM

賽馬預測式作品，雖說和香港的賽馬方式有所不同，馬匹亦全不一樣，但遊戲附設可自行追加資料的部分，若能學會使用的話……？



評分：4分

1．COPYA SYSTEM
2．95年6月23日發賣
3．6800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（15B）

ENTERTAINMENT 雀荘 THAT'S PON

©1995 翔泳社

在個人電腦中大受歡迎的麻雀GAME「Mac PON」的移植版，是一個絕對正統技術派的麻雀GAME，麻雀牌是用實物圖片的。



評分：5分

1．翔泳社
2．95年4月28日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（2B）

鐵拳

©NAMCO

移植至業務版的水平實在不俗，雖然不像「鬥神」般可以碌來碌去，但可玩度卻比「鬥神」更高，而且PS的操極控比業務版更出色。



評分：9分

1．NAMCO
2．95年3月31日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．MEM（1B）

JUMPING FLASH!

©1995SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

被譽為「紮紮跳動物版DOOM」實在當之無愧，可惜比較起來「跳樓」的速度感略嫌不足，但由於設計精細，故不失為一隻好GAME。

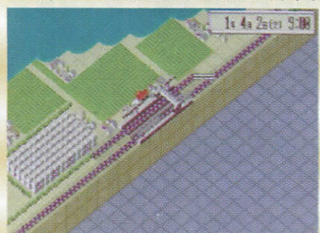


評分：7分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95年4月28日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（3B）

A IV限定SET
*1994 ARTDINK

將A IV的遊戲碟加上特製滑鼠、特製滑鼠板及記憶卡來推出的記念版本。對於有興趣玩A IV的人來說會是個不錯的選擇。



評分：7分

1．ARTDINK
2．94年12月3日發賣
3．10800日圓
4．1人對戰PLAY
5．MEM（15B），MOUSE對應

J. LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN

©1995 KONAMI



以3D足球遊戲來說可算不俗，但人物動作沒有力度感，而且外觀沒有五官。不過以遊戲氣氛來說也算緊湊，可惜只可2P。

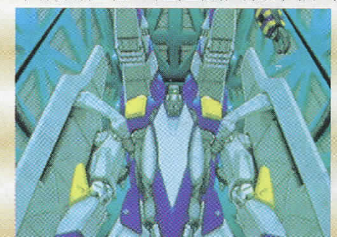
評分：6分

1．KONAMI
2．95年6月30日發賣
3．6800日圓
4．1人PLAY
5．——————

SPACE GRIFFON VF-9

© 1995 PATHER SOFTWARE CO., LTD.

又是一個《DOOM》式歷險遊戲，主角要在月球上最大的基地中消滅怪物。這遊戲人物雖較《KILENK, THE BLOOD》豐富，但是卻不大引，加上流暢程度和氣氛不及，所以受歡迎程度也較低。



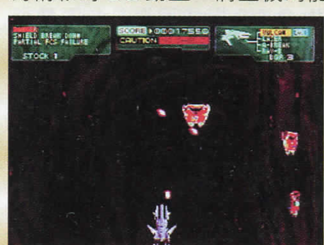
評分：4分

1．PANTHER SOFTWARE
2．95年1月27日發賣
3．4800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（8B）

PHILOSOMA

©SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

將六種不同視點的射擊遊戲合而為一的作品。途中更加插了極為精彩的CG動畫，將主機的能力表現了出來。



評分：9分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．94年7月28日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．————

寶魔 HUNTER 蘭姆

©1994 SILENCE / 1994 XING / 1994 ASMIK

故事講述魔界的寶魔獵人蘭為了辟邪除妖來到人界所發生的趣事；整個遊戲都是以動畫去表示，除了原作的3話外，再加上PS自創的1話。5分



評分：5分

1．ASMIK
2．94年12月22日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

ARC THE LAD

©SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

採用模擬遊戲式戰鬥的RPG，以交響樂為BGM，加上大量合成聲音及動畫而成。記錄了的檔案更可在下一集使用。

評分：8分

1．SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2．95年6月30日發賣
3．5800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（3B）

極上沙鍋曼蛇

©1994 KONAMI

將街機Q版沙蛇及極上沙蛇二合為一的作品。除了有少許LOAD碟的感覺外，基本上和街機是一樣的。



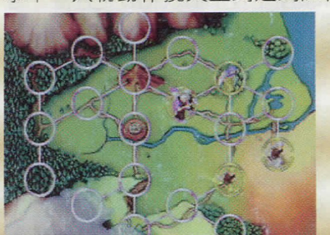
評分：6分

1．KONAMI
2．94年12月3日發賣
3．5800日圓
4．2人同時PLAY
5．————

FALCATA

©GUST CO. LTD. 1995

以PS的SLG來説簡直差得匪夷所思，心物、背景均不能達至水準，人物動作攪笑至到退到紅白機年代，有閒錢都唔好賣！



評分：1分

1．GUST
2．95年6月30日發賣
3．6800日圓
4．1～4人PLAY
5．MEM（4B）

龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22

©BIRD STUDIO／集英社・FUJI TV・東映動畫 © BANDAI 1995

基本操作方法與超任版大同小異，但人數有22人之多。而人物BUILD UP模式可説是其靈瑰所在，大可一卡走天涯四處挑機。



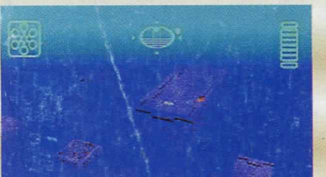
評分：8分

1．BANDAI
2．95年7月28日發賣
3．6800日圓
4．2人對戰
5．MEM（每人1B）

魚樂無窮（AQUANAUT的假期）

© 1995 ARTDINK

可是世上最優閒的遊戲，沒有限時，也沒有特定要完成的目標，玩者可憑自己的喜好選擇不同的玩法：海底《ACE COMBAT》、砌積木、尋寶、賞魚、畫地圖，適隨專便。



評分：5分

1．ARTDINK
2．95年6月30日發賣
3．6800日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）

爆彈方塊

©SKY THINK SYSTEM

一個降下炸彈為主的PUZZLE。當炸彈降下時，只要把那些掉下來的火藥引駁好，再把那降下的火炎將炸彈引爆，便可以把其他的障礙物一起消去。



評分：5分

1．SKY THINK SYSTEM
2．95年7月7日發賣
3．3980日圓
4．2人對戰
5．————

立體方塊

© TECHNOS JAPAN CORP.

一個在個人電腦中也能玩到的簡單遊戲，到了PLAY STATION之後便以多個多邊形角色串連起來。方塊由一至五塊方磚組成，亦可作對戰，不過，這樣的遊戲有必要用次世代機來玩嗎？

評分：2分

1．TECHNOS JAPAN
2．94年12月22日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰
5．————

拼圖世界

© NIPPON ICHI SOFTWARE

簡單來説就是在電視上玩拼圖。若不執着於時間來説，會是一個不錯的消閒玩意。適合任何年齡人仕去玩的作品。



評分：5分

1．NIPPON ICHI SOFTWARE
2．95年2月3日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰或同時PLAY
5．MEM（4B），MOUSE對應

實況POWER FULL PRO野球'95開幕版

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

《實況POWER FULL PRO野球'95》的最新版本，更新了各隊的資料和劇本模式的故事內容，另外還新增了特訓模式，如果還是練不好的話，還可以開啟LOCK ON模式。



評分：5分

1．KONAMI
2．95年1月1日發賣
3．5800日圓
4．2人對戰PLAY
5．MEM（1B）

KING'S FIELD II

©1995 FROM SOFTWARE

以多角型製作的3D RPG續篇。今集的特色是加入了材質貼圖技術，活動地區亦不再局限在迷宮內。



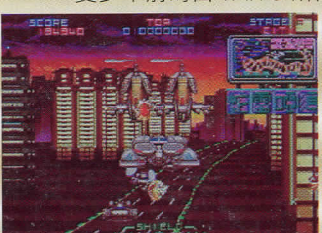
評分：5分

1．FROM SOFTWARE
2．94年7月21日發賣
3．6300日圓
4．1人PLAY
5．MEM（2B）

NIGHT STALKER

©1995 VING Licensed from TATIO

一隻多年前的由TAITO所出的賽車式射擊GAME，主機可以變作幾種形式攻擊，單以畫面來説，絕對是懷舊之作，遊戲雖然暢順，但畢竟稍嫌過時。4分



評分：4分

1．VING
2．95年7月28日發賣
3．6400日圓
4．1人PLAY
5．MEM（1B）



《懊惱GAME你教》樓盤情報

無責任讀者評壇

無限字數單位大量供應

歡迎預訂

GAME畫廊

四格、單格尺寸齊備

吉舖出租

遊戲人物化裝PARTY

歡迎扮演任何遊戲人物，寄來3R彩照與眾同樂。

請早訂座

互動式攻略計劃

同道中人有問題，眾GAME FANS豈可坐視不理！？

有問題可以問，知答案不妨答

大量空盤

以上樓盤由《遊戲誌》獨家代理，來稿請寄「旺角郵政信箱79489號」，信封面請註明「懊惱GAME你教」字樣。